NINTENDO • SEGA • SONY

11/96 MAGNA MEDIA

4 391062 305803 11

DM 5,80
öS 45,-/sfr 5,80/Lit 8400
hfl 7,30/lfr 140/ptas 850

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

VIDEO GAMES

Die Nr.1

Brutal genial

- ★ Disruptor (PS)
- ★ Die Hard Trilogy (PS)
- ★ Project Overkill (PS)

Zu schnell für dich

Wipeout 2097 (PS)

Sonys irres Jump'n Run

Im Test: Crash Bandicoot (PS)

Mit Vollgas übers Wasser

WAVE RACE 64

Erstes Rennspiel für Nintendo 64

PETE SAMPRAS WETTBEWERB: PLAYSTATION ZU GEWINNEN

NINTENDO • SEGA • SONY

der weg ist nicht das ziel, das zielen ist der weg!

BLAM! -MACHINEHEAD

20.000 MEGA-TONNEN UNTERM ARSCH

bla bla bla blam! machinehead rhabarber 3d-360-action seiher beschreib ballern bis der virus kritzel tipp frau auf bombe schwall echt furchtbar schnell bla bla mutierte polygongegner kratz fliegen sollte man koennen ratter runter spuk ab tunnel tante turbulenzen ach was red ich spiel es und du wist verstehen!

PlayStation

SEGA SATURN

PC CD-ROM

Programm und Artwork ©1996 Core Design Ltd. BLAM! Machinehead sowie das Core Design Logo sind eingetragene Warenzeichen von Core Design Ltd. SEGA, SEGA SATURN und das SEGA SATURN Logo sind eingetragene Warenzeichen von SEGA Enterprises Ltd. SONY, PlayStation und das PlayStation Logo sind eingetragene Warenzeichen von SONY Corporation

CORE

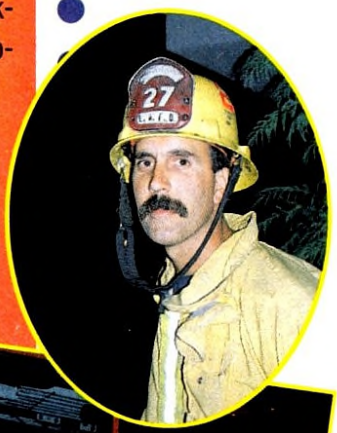
EIDOS INTERACTIVE

Zimmer 211

Eigentlich wollte ich euch an dieser Stelle mit einigen witzigen bzw. seltsamen Beobachtungen erheitern, die einem so auffallen, wenn man zwei Wochen lang durch die USA tourt. Darunter wäre beispielsweise auch die Besessenheit der Amerikaner mit den Bauchmuskeln (amer. ABs) gefallen, die sich in zahllosen Heimtrainern und stundenlangen Werbesendungen zeigt. Doch leider kam mir ein brandaktuelles Thema dazwischen. In der Nacht vom18. auf den 19. September wurde ich durch einige hektische Schreie unsanft geweckt und stellte ungläubig fest, daß das Hotelzimmer unter dem meinen in Flammen stand. Der Fluchtweg über die Treppe war durch dichten Rauch versperrt, der sich schnell auch in meinem Zimmer ausbreitete. Zum Glück lag mein Zimmer (Nummer 211) nur im zweiten Stock, ein Sprung aus dem rückwärtigen Fenster wäre also möglich gewesen, ein paar gebrochene Knochen allerdings auch. Da die Sirenen der Feuerwehr schon zu hören waren, ließ ich mir mit meiner Stunteinlage noch etwas Zeit, und schon nach einigen Minuten erschienen die ersten Brandbekämpfer mit einer langen Leiter und feuerten mich tatkräftig bei meinen halsbrecherischen Versuchen an, ohne Absturz vom Fenster auf die Sprossen zu gelangen. Das Feuer konnte glücklicherweise gelöscht werden, bevor es auf mein Zimmer übergriff, das wertvolle Material und alle erstandenen Souvenirs blieben unbeschädigt. Warum nun ein Schild auf einer sechsspurigen Autobahn vor Fußgängern warnt (siehe Bild links oben), die eventuell die Fahrbahn überqueren, werdet ihr jetzt wohl nie erfahren.

Als ich vier Tage nach dem Feuer im Hotel in San Francisco ankam, erhielt ich übrigens wieder Zimmer 211. Aber zum Glück bin ich ja nicht abergläubisch.

Oben: Dieses Bild ist kein Witz, aufgenommen auf dem Highway zwischen L.A. und San Diego. Darunter: Tamera von Interplay flirtet mit dem Fotographen.



Euer Rob

SCAN / EDIT : GADLER

6 *Wolfgang war für euch in London auf der ECTS und berichtet ausführlich, was die Software-Firmen dem Weihnachtsmann ins Säckchen legen möchten*

80 *Eines der brutalsten Spiele seit langem ist Die Hard Trilogy, das in Deutschland ungeschnitten veröffentlicht wird. Ob es spielerisch was taugt, verrät euch der Test der Playstation-Version*

72 *Rob hat letzten Monat Universal Interactive besucht und die fertige Version von Disruptor für Playstation mitgebracht. Nach hartem Kampf durch 13 Level weiß Ralph, warum Disruptor das bislang beste 3D-Actionspiel ist.*

74 *Ist Crash Bandicoot tstsächlich der angekündigte Konkurrent für Mario 64 und Nights? Lest den Test!*

38 *Holt eure Knarren aus dem Regal, Virtua Cop 2 für Saturn ist im anrollen. Auch diesmal wird wieder auf alles geschossen, was sich bewegt, allerdings mit stark verbesserter Grafik.*

93 *Core Design hat sich gründlich ausgetobt und mit Blam! Machinehead eines der abgefahrensten Ballerspiele des Jahrhunderts geschaffen. Was das Teil taugt, lest ihr im Test.*

NEWS

- **ECTS London: Showtime** ____ 6
  Bericht von der Spielemesse
- **Robs US-Trip** ____ 20
  News aus dem Nintendo 64-Lager
- **Wave Race 64** ____ 22
  Nintendos brillantes Rennspiel
- **Wayne Gretzkys 3D Hockey** ____ 26
  Angetestet: Das erste N64-Sportspiel
- **Samurai Shodown III** ____ 28
  PS-Version des Neo-Geo-Kults
- **War Gods** ____ 30
  PS: Williams erster 3D-Fighter
- **Hexen** ____ 31
  PS: Action in 3D-Shooter-Manier
- **Wild Nines** ____ 32
  Heiße Infos direkt von Shiny
- **Lost Vikings II** ____ 34
  PS/SAT: Mit 32 Bit wird alles besser
- **Virtua Cop II** ____ 38
  SAT:Zweite Runde für Scharfschützen
- **FIFA ´97** ____ 40
  PS/SAT: EAs vierter Streich
- **Black Dawn** ____ 42
  PS/SAT: Black Ops kehrt zurück
- **Daytona CE** ____ 44
  SAT:Jetzt mit Zwei-Spieler-Modus
- **Nintendo-64-News** ____ 45

WETTBEWERB

- **Großes Gewinnspiel** ____ 48
  Gute Chancen für Sampras-Fans
- **Crash Bandicoot** ____ 88
  Survival-Kit zu gewinnen

SCAN / EDIT : GADLER

22 Nach dreimonatiger Flaute erreichte uns mit Wace Race endlich ein neues N64-Spiel. Das Warten hat sich gelohnt, wie das Preview beweist.

32 David Perry, Chef von Shiny Entertainment und geistiger Vater von Earthworm Jim, berichtet höchstpersönlich über sein erstes 32-Bit-Produkt

76 Mit WipEout 2097 präsentiert uns Psygnosis das schnellste Rennspiel überhaupt

44 Kaum ein anderes Saturn-Spiel wird momentan so herbeigesehnt wie Daytona CE

40 Wenn das Christkind naht, ist auch das neueste FIFA-Soccer (PSX) nicht mehr weit

TIPS & TRICKS

- Formel 1 (PS) 50
- Toshinden 2 (Pal) (PS) 50
- Alien Trilogy (SAT) 51
- Pro Pinball (PS) 51
- Motor Toon GP 2 (PS) 52
- Space Hulk (PS) 52
- Bust-A-Move 2 (PS/SAT) 52
- Lufia 2 (SN) 52
- Crash Bandicoot (PS) 53
- Time Commando (PS) 53
- Tekken 2, Teil 1 (PS) 54

RUBRIKEN

- Szene-Chat 49
- Rat & Tat 62
- Leserbriefe 64
- Hitparaden 66
- So bewerten wir 68
- Inserenten 101
- Impressum 102

TEST

SONY PLAYSTATION

- Disruptor 72
- Crash Bandicoot 74
- WipEout 2097 76
- Motor Toon GP 2 78
- Die Hard Trilogy 80
- Project Overkill 82
- Tunnel B1 84
- Street Fighter Alpha 2 86
- PGA Tour ´97 90
- Firo & Klawd 92
- Blam! Machinehead 93
- Iron & Blood 94

SEGA SATURN

- Tilt! 96
- Outrun 97
- Fatal Fury Real Bout 98
- After Burner 99
- Toshinden URA 100

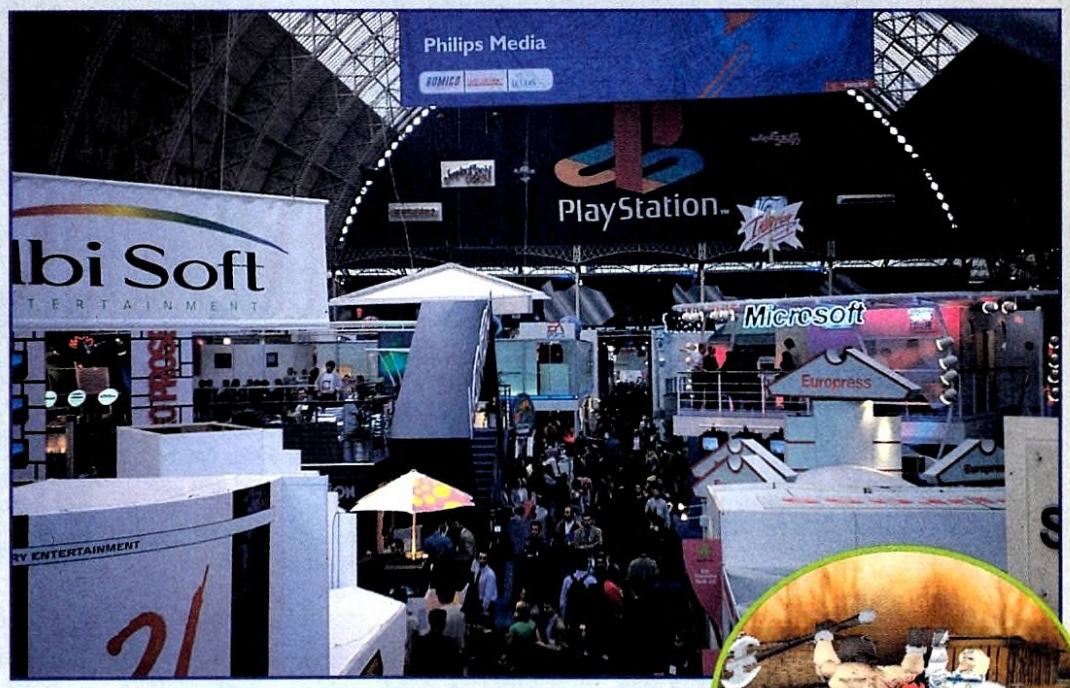
SCAN / EDIT : GADLER

Showtime

ECTS 96

Was bringt dieses Jahr noch an spielerischen Höhepunkten und technischen Highlights? Das und noch vieles andere mehr hat Wolfgang diesmal auf der bisher größten Spieleshow in London für euch in Erfahrung gebracht.

Mitte September war es wieder soweit: Die alljährliche European Computer Trade Show läutete den großen Weihnachtsrummel kräftig ein, und fast alle bekannten Softwarefirmen nutzten diese letzte Chance zur Präsentation ihrer neuesten Produktpalette. Auf dem deutlich erweiterten Ausstellungsgelände tummelten sich über 40 Spiele-Hersteller, die mit unterschiedlichem Einfallsreichtum ihre potentiellen „Weihnachtskiller" dem Fachpublikum anpriesen. Einige andere zogen es vor, ihre Neuheiten klammheimlich in prunkvollen Hotel-Suites vorzuführen. Fast alle Hersteller haben ihre zugkräftigen Titel der letzen E3-Messe mittlerweile so gut wie fertig; so gab es wenig Innovatives, aber eine Menge Interessantes zu sehen. Wie eine kleine Bombe schlug während der Show die Meldung ein, daß europäische Konsolenspieler noch bis März '97 auf die Markteinführung des Nintendo 64 warten müssen. Die beiden Hauptkonkurrenten Sega und Sony lachten sich heimlich ins Fäustchen und waren sichtlich darüber erfreut, ein weiteres Weihnachtsgeschäft für sich zu haben. Damit hat sich auch gleichzeitig die kurzfristige Messeabsage von Nintendo-U.K (repräsentiert von der englischen Vertriebsfirma „THE Games") vollständig aufgeklärt. Auch den PlayStation-Spezialisten Psygnosis suchte man diesmal vergeblich. Der Grund: Wegen der kurz bevorstehenden Trennung von Sony Computer Entertainment hielt man diesen Schritt für angebracht (wie uns von einem Mitarbeiter geflüstert wurde). Für den Endverbraucher hat das letztendlich keinerlei Auswirkungen. Das Liverpooler Traditionsunternehmen arbeitet unbeirrt an allen neuen Produkten weiter, unabhängig davon, ob oder wann ein neuer Besitzer feststeht. Die Trends der Messe sind für Insider keine große Überraschung: Bis auf einige wenige Nachzügler zieht sich fast jeder Hersteller endgültig aus dem 16-Bit-Geschäft zurück. Die meisten Konsolen-Supporter setzen Sonys PlayStation in ihrer Gunst auf den ersten Platz, dicht gefolgt von Segas Saturn. Trotz ungebrochener 32-Bit-Euphorie werfen fast alle etablierten Spielefirmen ein Auge auf das Nintendo 64. Allerdings scheint die risikobehaftete Modultechnik (teure Produktions- und Lagerkosten) vorerst viele von der Entwicklung abzuhalten. Alle in diesem Messebericht aufgeführten Titel sollen (wenn nicht anders vermerkt) noch dieses Jahr für PlayStation und Saturn erscheinen.



Die größte Herbst-ECTS brach alle bisherigen Besucherrekorde

Hier seht ihr Acclaims neuen Polygon-Prügler Iron&Blood

Die Automaten-Umsetzung Batman Forever hinterläßt einen farbenprächtigen Eindruck

Acclaim

Gleich am Eingang der Ausstellungshalle postiert, führte kein Weg an Acclaims eindrucksvoller Produktpalette vorbei. In dem dreidimensionalen Fantasy-Beat'em-Up *Iron and Blood* stehen euch stolze 64 unterschiedliche Verteidigungswaffen zur Verfügung. Wie der Titel es bereits andeutet, gehen die barbarischen Kämpfernaturen nicht gerade zimperlich mit ihren Kräften um. Die Fortsetzung von *Wrestelmania* ist mit *WWF in your House* unterwegs. Geboten werden neue Catcher-

SCAN / EDIT : GADLER

Das einzige offizielle Nintendo-64-Spiel war mit Turok zu sehen

Neben freiem Gelände gibt es in Turok auch geschlossene Räume

The Crow ist ein ungewöhnliches Beat'em-Up-Adventure

Berühmtheiten, brachiale Special-Moves und extravagante Austragungsstätten. Sportlich weiter geht's mit dem Fun-Basketball *NBA Jam Extreme*. Neben mächtig aufpolierter Optik locken über 200 NBA-Superstars zur erneuten Turnierteilnahme. Ab November sollte auch die Automatenadaption *Batman Forever* erhältlich sein. Noch einiges mehr

NBA Jam Extreme soll alle Vorgänger in Tasche stecken

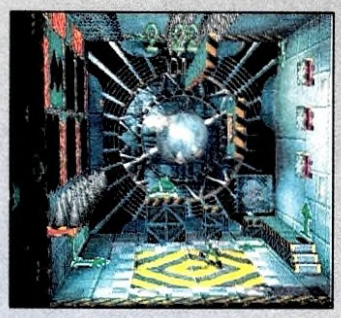
Harte Szenen aus The Crow: C. of Angles

an Entwicklungszeit benötigt die Filmumsetzung *The Crow: City of Angles*. Grafisch erinnert das 3D-Action-Adventure an Resident Evil, wobei der prüglerische Aspekt gehörig überwiegt. Trotz vorangeganger Unstimmigkeiten mit Nintendo (Vorstellen oder nicht), ließ es sich Acclaim nicht nehmen, sein Nintendo 64-Produkt auch in Europa der breiten Masse vorzuführen. Auf vier Präsentationsständen durften Messenbesucher den grafisch phänomenalen 3D-Shooter *Turok: Dinosaur Hunter* probespielen. Einhellige Meinung: Trotz gewöhnungsbedürftiger Analog/ Digital-Steuerung hat Acclaim hier einen potentiellen N64-Hit. Als US-Erscheinungstermin ist Ende Dezember geplant. Von dem angekündigten Strategiespiel *Magic: The Gatering* war noch kein Pixel zu sehen.

Ein Kopffüssler-Mode darf natürlich auch nicht fehlen

Activision

Der renommierte Konsolen-Pionier besinnt sich wieder auf seine alten Tage zurück und kann gleich zwei echte Neuheiten bieten. Völlig überraschend fanden wir eine frühe PlayStation-Version des PC-Hits *Mechwarrior 2* am Stand vor. Noch etwas fußlahm stampfte der Battle-Mech durch die triste Polygon-Landschaft, allerdings wird sich das bis zur Endversion noch gehörig ändern, wie uns ein Entwickler mehrmals versicherte. In der Multi-Player-Schlacht *Blast Chamber* jagen bis zu vier Spieler einem Kristallball hinterher, der unter Zeitdruck auf festgelegte Markierungen transportiert werden muß. Quadratische Spielfelder dienen als Austragungstätte, die gemeinerweise ständig um die eigene Achse rotieren. Vorerst nur auf Videotape gab es die ersten Laufversuche von *Pitfall 3D* zu sehen. Von der futuristischen Inline-Skater-Schlacht *Hyberblade* war wiederum nur die PC-Variante ausgestellt. Mit dem aus Japan lizensierten Catcher-Spektakel *PowerMove: Pro Wrestling* rundet Activision seine Spielkonsolen-Produktpalette ab.



Erst ab vier Spieler geht´s in Blast Chamber mächtig ab

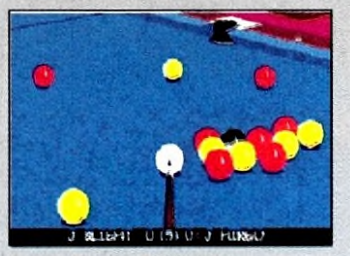
Rotierende Räume sorgen für zusätzliche Spannung

Oben: Die ersten Eindrücke von Pitfall 3D. Rechts ein Ausschnitt von dem futuristischen Sportspiel Hyberblade.

Noch etwas dürftig sehen die Robbies von Mechwarrior 2 aus

SCAN / EDIT : GADLER

ECTS 96



Darauf haben Billard-Fans gewartet: Arcade Pool von BMG

BMG Interactiv

Brandneues Spielefutter suchte man auch bei BMG vergeblich. An die zehn Konsolen-Titel sind seit geraumer Zeit in Arbeit, einige davon werden noch dieses Jahr ihren Weg in die Ladenregale finden. Über die spielerische Qualität des Cartoon-Scharmützels *Fire & Klawd* könnt ihr bereits mehr in unserem Test-Teil erfahren. Der zweite BMG-Hoffnungsträger für das Frühjahr ist zweifellos *Spider*. In dem 3D-Plattformer steuert ihr eine schwer bewaffnete Cyber-Spinne durch verzweigte Render-Labyrinthe und ballert euch einen Weg durch pausenlos anrückendes Ungeziefer frei. Grafisch weniger spektakulär präsentiert sich das DMA-Verfolgungsrennen *Grand Theft Auto*. Als motorisierter Gangster rast ihr aus der zoomenden Draufsicht durch amerikanische Großstadt-Metropolen und versucht, den Hütern des Gesetzes zu entwischen. Sehr interessant und komplex sah das 3D-Fantasy-Spiel *Ghost Rider* aus. Als furchtloser Rittersmann wandelt ihr durch gruselige Gemäuer, vernichtet mit dem Langschwert auftauchende Monster-Horden und löst nebenbei knifflige Puzzelaufgaben. Des weiteren angekündigt sind die Billard-Simulation *Arcade Pool* und das Weltraum-Ballerabenteuer *360X*. Über Crystal Dynamics 3D-Jump'n'Run *Pandemonium* berichteten wir bereits in der vorigen Ausgabe. Von dem *3D Baseball* aus gleichen Entwicklerreigen war leider immer noch nichts Lauffähiges zu sehen. Schließlich warfen wir noch einen Blick auf die Return Fire-inspirierte Material-Schlacht *Mass Destruction*. Mit schwerem Kriegsgerät rumpelt ihr ohne Rücksicht auf materielle und menschliche Verluste durch feindliche Abwehrstellungen, die aus einer isometrischen 3D-Perspektive dargestellt werden.

Render-Shooter Spider glänzt durch optische Tiefeneffekte

Crystal Dynamics 3D-Jump'n'Run Pandemonium; links 3D Baseball

Die Marterialschlacht Mass Destruction orientiert sich an Return Fire

Codemasters

Bei Codemaster flogen uns erstmal die Sektkorken um die Ohren. Der Anlaß zum ausgiebigen Feiern war das zehnjährige Firmenjubiläum. Seit 1986 mischt Codemasters mehr oder weniger erfolgreich im hartumkämpften Spielesektor mit. Zu den durchaus besseren Codemasters-Produktionen kann man die PlayStation-Fortsetzung *Micro Machines V3* zählen (siehe Preview in der letzten Ausgabe). Geradezu militantisch geht es in *Micro Machines Military* fürs Mega Drive vonstatten. Der zivile Fuhrpark wurde kurzerhand durch Militärvehikel ersetzt, so rast ihr nun mit Panzern, Kampfjets und anderem Kriegsgerät um die Wette. Mit dem Regelmysterium des Rugby-Sports kann man sich in der Sportsimulation *Jonah Lomu Rugby* auseinandersetzen. Wer's mag, bolzt schon im November auf der PlayStation los.

Micro Machines V3 macht mit neuer Optik noch mehr Spaß

Das erste 32-Bit-Rugby-Spiel

Cyro Interactiv

Nach unzähligen Auftragsproduktionen agiert das französisch stämmige Entwicklerhaus in Zukunft unter eigener Regie und nimmt die Vermarktung seiner Produkte selbst in die Hand. Das erste eigenständige PlayStation-Spiel ist mit dem Fantasy-Adventure-Epos *Tales of Atlantis* unterwegs. Erste PC-Bilder, die sich nur unwesentlich von der PS-Version unterscheiden werden, versprechen zumindest optisch einen Leckerbissen.

Das Cyro-Abenteuer Atlantis ist auch für PlayStation in Arbeit

Eidos Interactiv

Wo man bei Eidos auch hinsah, beherrschten kesse Pistolero-Girls im Lara-Croft-Outfit den Messestand. Genauso ansehnlich und vielversprechend sah *Tomb Raider* auf dem Bildschirm aus. Fesselnde Echtzeitgrafik, komplexe Texturen-Umgebungen und knackige Rätseleinlagen bürgen für einen anstehenden Top-Titel. Ein besonders hitziges Rennspiel erwartet euch mit Domarks *Crimewave*. Auf der Jagd nach motorisierten Schurken braust ihr aus der isometrischen Sicht durch acht belebte Großstadtszenarien. Von der Gangsterjagd mit vielen Pferdestärken entführt euch Marvel-Superheld *Incredible Hulk* in finstere Straßengassen. Mit

SCAN / EDIT: GADLER

BRAND FACTORY

SEGA™

Die Nacht beginnt.
Unglaubliche Traumwelten erwarten Dich.
Um Dich in dieser Welt zu behaupten, mußt Du nur eines tun:
Wachbleiben!

SONIC TEAM PRESENTS

NiGHTS
into dreams...

EXKLUSIV FÜR SEGA SATURN

INTERNET: http://www.sega-europe.com
http://www.sega.com

...and you thought it was just a game.

Es gibt Games, bei denen schläft man vor Langeweile fast ein. Bei dem neuen SEGA 3D-Actionspiel NiGHTS wird Dir das nicht passieren. Du mußt im mystischen Land Nightopia unzählige Abenteuer bestehen, um dann in dem grandiosen Finale - aber wir wollen Dir an dieser Stelle nicht zuviel verraten. Denn auch Du brauchst Deinen Schlaf. Nur soviel: NiGHTS ist technisch absolut wegweisend. So bietet es in Echtzeit gerenderte 3D-Polygonwelten und eine absolut uneingeschränkte Bewegungsfreiheit des Helden. Die Level ändern ständig ihr Design. Die Zoom- und Rotationseffekte sind stufenlos verstellbar. NiGHTS wird mit einem 3D-Analog-Controlpad ausgeliefert, das Dir ein unbeschreibliches Fluggefühl bereitet.

Kurz: Du kannst Dir in Deinen kühnsten Träumen nicht vorstellen, was Du mit NiGHTS aus Deinem SATURN herausholen wirst.

ECTS 96

über 20 Angriffstechniken schlägt sich das grüne Muskelpaket durch feindverseuchte Straßenzüge. Bei dem 3D-Action-Adventure *Swagman* wandelt ihr aus der Draufsicht wahlweise mit „Zak" oder „Hannah" durch SGI-gerenderte (Alb)-Traumwelten. Neben der stark actionlastigen Produktpalette präsentierte Eidos Strategisches. In *Conquest Earth* (PS) müßt ihr die Erde vor außerirdischen Monster-Invasoren retten. Stützpunkte erobern, diverse Kriegsgeräte bauen und Fabriken errichten, gehört ebenso zu den Aufgaben wie Spionage und Rohstoffgewinnung.

Nach dieser Begegnung ist Wolfi definitiv ein Tomb-Raider-Fan

In Crimewave liefert ihr euch explosive Verfolgungsrennen

Von Deathtrap Dungeon fehlte am Eidos-Stand noch jede Spur

Marvel-Held Hulk holt zum 32-Bit-Rundumschlag aus

Tomb Raider zählte grafisch zu den besten Spielen der Messe

Electronic Arts

Durch eine bunte Produktpalette mit Einbeziehung hochkarätiger Verbundpartner wie Bullfrog oder Fox Interactive glänzte das renommierte Softwarehaus Electronic Arts. Nach etlichen Terminverschiebungen und gründlicher 3D-Überarbeitung war das langersehnte 32-Bit-Sequel *NHL Hockey '97* (vorerst nur PlayStation) endlich in spielbarer Form zu sehen. Die Wartezeit hat sich zumindest grafisch schon mal gelohnt: Spektakuläre Kameraschwenks, imposante Spiegeleffekte sowie grandios animierte Polygon-Sprites lassen die antiquierten 16-Bit-Vorgänger vorerst in Vergessenheit geraten. Die Filmumsetzung *Die Hard:Trilogy* haben wir in dieser Ausgabe ausführlich getestet. In diesem Zusammenhang sei noch erwähnt, daß PlayStation-Besitzer nicht auf eine Plastikknarre verzichten müssen. Zubehörspezialist Spektravision zeigte eine *Horned Owl*-kompatible Lightgun, die mit hilfreichen Extras wie Dauerfeuer und Auto-Reload ausgestattet ist. Das bedeutet im Klartext, ihr müßt euch in der *Virtua Cop*-Sequenz nicht mehr mit einem Joypad oder dem lästigen Nachladen herumquälen. Der ganze Spaß kostet ca. 80 Mark, wobei auch Saturn-Schützen (dank Zusatzstecker) das in blau gehaltene Schmuckstück für alle *Virtua Cop* kompatiblen Spiele benutzen können. Zurück zum Sport: Neue Stadien, überarbeitete Spieler-Animationen und ein Hallenturniermodus erwarten euch in dem Simulationsupdate *FIFA '97* (siehe Preview). Golfer freuen sich auf das in allen Bereichen aufgewertete *PGA 97*-Update. Die erfolgreichste Footballsimulation aller Zeiten feiert in *Madden NFL '97* (PS, SAT, MD, SNES) ihr glorreiches Comeback. Neue Features wie z.B. das Spielgeschehen aus der Ich-Perspektive eines Offensive Line-Spielers zu sehen oder realistische „Ermüdungserscheinungen" der Team-Mit-

EA präsentierte seine aktuelle Sportspiel-Palette, aufgewertet mit neuer Motion Capture-Technik: Madden '97 und NHL Hockey '97

Von Fox Interactivs Independence Day war leider nichts zu sehen

SCAN / EDIT: GADLER

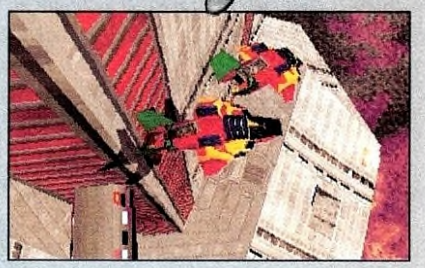
Dungeon Keeper erscheint für Playstation und Saturn

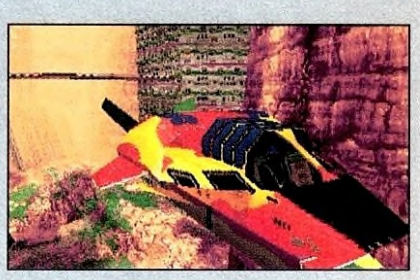
glieder sorgen für frischen Wind in den Match-Begegnungen. Und weil Ballsport so schön ist, ist mit NBA'97 (PS, SAT, MD, SNES) ebenfalls ein aufpoliertes Update unterwegs. Über das 32-Bit-Sequel der berühmten Strike-Trilogy *Soviet Strike* haben wir bereits in den vergangenen Ausgaben ausführlich berichtet. Action-Fans, die sich diesen hochkarätigen Next-Gen-Titel nicht auf den festlichen Wunschzettel setzen, sind selber schuld. Das Fox-Spiel zum Kino-Knaller *ID4: Independence Day* läßt trotz anhaltender Popularität weiter auf sich warten. Wie im Film, wird es eure Aufgabe sein, die Welt vor der Vernichtung zu retten. Von der FA-18 bis zur MiG-31 steht euch alles zur Verfügung, um den Aliens eins auszuwischen. Hinter verschlossenen Türen gab es auf Videotape einige Demo-Sequenzen von *Fifa Soccer* für das Nintendo 64 zu bestaunen. Zuerst ist eine Veröffentlichung in Japan geplant, was das Vorhandensein der J-League-Mannschaften (vergleichbar mit unserer Bundesliga) erklärt. EA-Partner Bullfrog zeigte eine fast fertige PlayStation-Version seines Strategie-Knallers *Syndicate Wars*. Leider erst für Anfang nächstes Jahr sind PlayStation-Umsetzung von *Little Big Adventure 2 und Warcraft 2* geplant.

Gametek

Wenig Neues gab es am Gametek-Stand zu sehen. Nach wie vor läßt man die Finger von den 32-Bit-Konsolen und arbeitet beharrlich an der exklusiven Nintendo-64-Mech-Schlacht *Robotech* weiter. Allerdings gab es nach wie vor nur eine kurze Videosequenz der japanisch inspirierten Roboterschlacht zu sehen.

Das N64 Robotech gab's mal wieder nur auf Video zu sehen





Die 3D-Schlacht Hardwars wurde auf nächstes Jahr verschoben

Gremlin

Nach dem mittlerweile indizierten Brutalo-Gemetzel des letzten Jahres, hält Gremlin gleich den Nachfolger bereit. *Reloaded* präsentiert sich spielerisch weitestgehen unverändert, lediglich neue Spielfiguren und Puzzle-Aufgaben sollen dem Wort: „Fortsetzung"

LADYS CUP.

Jeden Freitag zur Teezeit genossen Tante Hedwig und ihre Freundinnen den herrlichen Realismus dieses wundervollen Spiels.

ECTS 96

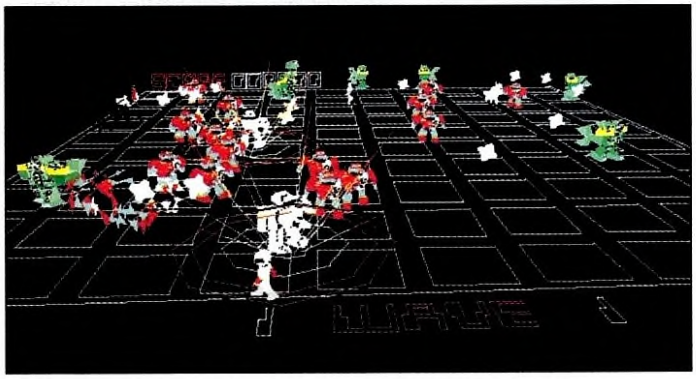
Gerangel um die Pole Position: Off Road-Rennspiel Hardcore 4x4

marktet. Dungeon-Abenteurer kommen vielleicht noch dieses Jahr in den Genuß einer aufgebohrten 32-Bit-Umsetzung des id-insprierten Monstergemetzels *Hexen*. Gegenüber der PC-Version gibt es neue Waffenarten und erweiterte 3D-Katakomben zu erforschen. Der Syndicate-Verschnitt *Bedlam* steht ebenfalls kurz vor der Veröffentlichung und hinterläßt spielerisch einen ordentlichen Eindruck. Mit *Robotron X* kehrt ein weiterer Klassiker in neuer 3D-Optik auf die Bildschirme zurück. Das Spielprinzip bleibt unverändert: Ihr ballert unentwegt auf anrückende Roboterhorden ein, rettet unschuldige Menschen und kassiert dafür kräftig Punkte ab. Weiterhin nur auf Papier angekündigt sind die Williams-Automatenumsetzungen *Aera 51*, *NBA Hangtime* und *NHL Open Ice*. Hinter verschlossenen Türen konnte sich eine kleine Gruppe Journalisten von der Qualität zweier Nintendo-64-Spiele von Williams überzeugen. Video Games war als einziges deutsches Magazin dabei. Wegen der anhaltenden Indizierungs-Problematik (BPjS) dürfen wir leider beide Titel namentlich nicht erwähnen. Allerdings müßte jedem versierten Computer/Videospieler der Kult-3D-Shooter von id-Software und das ultrabrutale Midway-Digi-Beat' em-Up ein bekannt sein. Beim ersten Spiel handelt es sich nicht um ein simples Remake wie es in zweifacher Hinsicht auf Sonys PlayStation und neuerdings dem Saturn präsentiert wurde. Vielmehr haben die Entwickler vollkommen neue Labyrinth-Level und echte 3D-Sprites integriert. Mit den herausragenden technischen Fähigkeiten des Nintendo 64 (dank Antialiasing keine sichtbaren Monsterpixel mehr) und der schier unglaublichen Rechenpower (butterweiches Scrolling) wird diese Version in die Analen der Spielegeschichte eingehen. Zudem soll es in der Endversion eine revolutionäre zwei bis vier Spieler-"Deathmatch"-Option geben, die via Split-Screen-Mode realisiert wird. In dem blutigen Digi-Fighter-Up-date (das den Untertitel „Trilogy" trägt) stehen euch von Beginn an 28 Charaktere zur Auswahl. Verbesserte Hintergrundoptiken (gegenüber den Konsolen-Vorgängern), flüssigere Animationsphasen und das Entfallen der lästigen Ladezeiten (Modultechnik sei Dank!), bescheren der unersättlichen Fangemeinde die beste Heimversion aller Zeiten.

Bedlam von Mirage verspricht strategische Balleraction pur

GT Interactiv

Reiche Action-Ausbeute erwartet uns von dem Exlusiv-Distribiutor namhafter US-Firmen. Neben allen Williams-Spielen werden auch die meisten id- und Scavenger-Produkte von GT-Interactiv ver-



In Williams Oldie-Remake Robotron X fliegen die Vektorfetzen

Sega selbst vertreibt in Europa die beiden Scavenger-Produktionen Scorcher und AMOK. Unten: 3D-Shooter Hexen ist auf Konsole im Anmarsch

Unterwasser-Shooter Amok reizt den Saturn bis zum letzten aus

Hasbro Interactiv

Als Newcomer in der Computerspiele-Branche setzt Hasbro Interactiv hauptsächlich auf populäre Brettspiel-Umsetzungen: Zum Start gab es die PC-Versionen von *Risiko*, *Battleship* und *Monopoly* zu sehen. 32-Bit-Umsetzungen für PlayStation und Saturn sind bereits in Arbeit und werden im Laufe des nächsten Jahres erscheinen. Ob sich das Brettspiel-Genre im elektronischen Unterhaltungsbereich etablieren wird, bleibt abzuwarten. Ein wenig spielerische Abwechslung im actionüberfluteten Konsolenalltag kann unserer Meinung nach jedoch nicht schaden.

Das klassische Schiffe-versenken einmal etwas anders

SCAN / EDIT : GADLER

Infogrames

In London war es erstmals zu bestaunen: Infogrames hat sein altgedientes Gürteltier im Logo einer gründlichen Abspeckungskur unterzogen. Ansonsten hielten sich die Neuheiten in Grenzen. Mit dem linearen 3D-Shoot'em-Up *Chaos Control* (Saturn) ist neues Kanonenfutter für Virtua Cop-Scharfschützen im Anmarsch. Für das Super Nintendo hat Infogrames die Fortsetzung *Schlümpfe* fabriziert, das hierzulande von Nintendo Deutschland vertrieben wird.

Unterstützt die Saturn-Pistole: 3D-Ballerspiel Chaos Control

Nur für SNES erscheint: "Die Schlümpfe Reisen Um Die Welt"

Interplay

Eine breitgefächerte Spielepalette erwartete den Fachbesucher auf dem Interplay-Stand. Zuerst gab es schlechte Nachrichten: Das langersehnte 32-Bit-Sequel *Rock 'n' Roll Racing 2* (PS) verzögert sich aus termintechnischen Gründen bis Mitte nächsten Jahres. Ab Dezember sollte zum Ausgleich der 3D-Shooter *Disruptor* in den Ladenregalen stehen. Zum Glück hat Interplay mit Shiny Entertainment einen zuverlässigen Partner unter Vertrag. Mit dem Jump'n'Run-Adventure *The Wild Nines* läuft David Perry's Talentschuppen erstmals zur 32-Bit-Höchstform auf. Die Geschichte spielt im 21 Jahrhundert, einer Zeit, in der interglaktische Kriege an der Tagesordnung stehen. Ihr übernehmt die Rolle des wagemutigen Teenagers „Wex" und versucht euren Heimatplaneten vor dem drohenden Untergang zu retten. *Wild 9* stellt eine Mixtur aus traditionellen Plattform- und Shoot'em-Up-

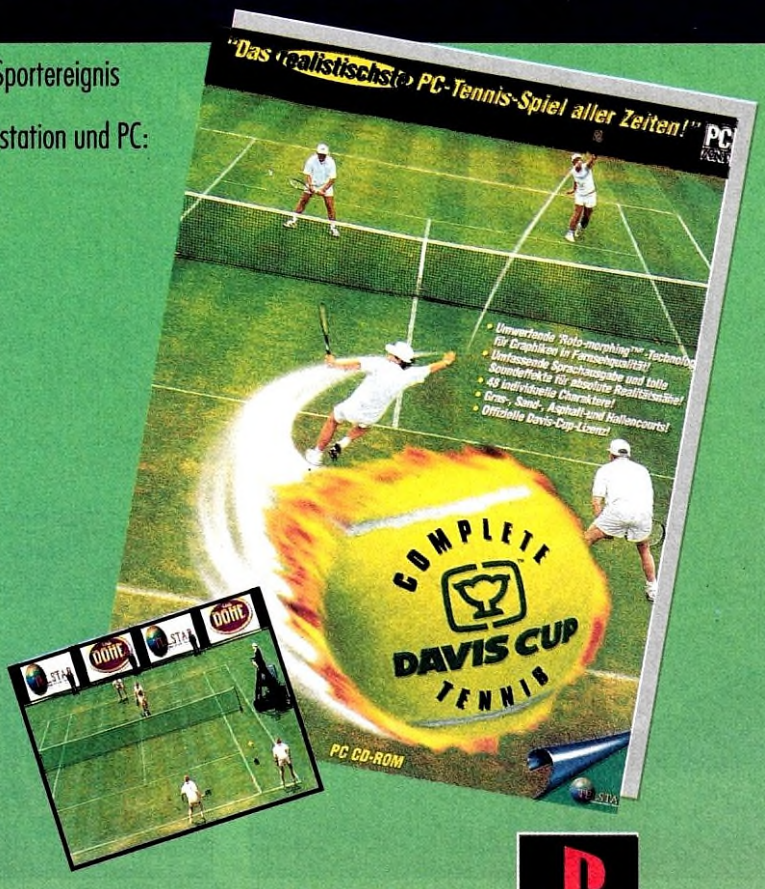
Universals 3D-Shooter Disruptor läßt die id-Konkurrenz ziemlich alt aussehen. Links: Streckenüberflug bei Rock'n'Roll Racing 2

Shinys neuer 32-Bit-Held "Wex" in voller Lebensgröße

DAVIS CUP.

Complete Davis Cup Tennis. Das ultra-realistische Sportereignis mit original Davis-Cup-Lizenz. Tennis total für Playstation und PC:

- unglaubliche, fotorealistische Grafik (Tennis wie im Fernsehen!)
- phantastische Spielbarkeit
- 4-Spieler-Option in allen möglichen Kombinationen inkl. Doppel
- 6 gigantische Spielmodi
- 32 beeindruckende Spielerpersönlichkeiten
- internationale Courts mit unterschiedlichen Belägen (Rasen, Halle, Hartplatz, Sand)
- unzählige Schlagmöglichkeiten (darunter Lob, Schmetterball und Becker-Hecht)
- 3 verschiedene Spielgeschwindigkeiten
- mitreißende Tennis-Atmosphäre



PC CD-ROM
auch für Windows 95

PlayStation

KONAMI®

PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1996 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes Kopieren, Verleihen oder Weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten.

SCAN / EDIT: GRADER

ECTS 96

Elementen dar. Über 60000 handgezeichnete Animationen, gepaart mit effektvollen 3D-Optiken versprechen ein fulminantes Next-Generation-Debüt. Die dreidimensionale Sience-fiction-Schlacht *MDK* (ebenfalls aus der Shiny-Werkstatt) erscheint zunächst nur für PC; eine PlayStation-Version ist allerdings schon in Arbeit. Nostalgie-Fans aufgepaßt: *Tempest 2000*, der damals einzige Kaufgrund für das Jaguar-System, wird gerade für PlayStation und Saturn umgesetzt. In der Sony-Variante (die den Zusatz „X" trägt) werden zusätzlich neue Features wie Texture-Mapping, Light-Sourcing und animierte Backgrounds enthalten sein. Sportbegeisterte Pool-Billiard-Spieler erhalten mit *Virtual Pool* die langersehnte 32-Bit-Traumsimulation: Realistischer und schneller haben sich noch nie Billardkugeln über den Bildschirm bewegt. Während eines Matches geben euch bekannte Weltmeister wie z.B. „Lou Butera" oder Snooker-Champion „Steve Davis" hilfreiche Tips zur aktuellen Spielsituation. Lediglich auf dem Papier angekündigt wurde *Star Trek: Starfleet Academy* für die PlayStation. Als Raumkadett übernehmt ihr das Kommando des Brückensimulators und stellt eure kämpferischen Qualitäten gegen Klingonische/Romulanische Angreifer unter Beweis.

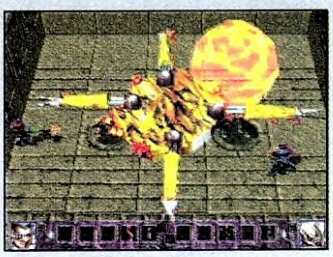
Konami

Neben schon bekannten Titeln wie *Project Overkill* (Test diese Ausgabe) und einer Mega Drive-Adaption von *International Superstar Soccer Deluxe* wurde auch das Ballerspektakel *Probotector* für die PlayStation gezeigt. Die Grafik ist brillant, der Sound hervorragend; spielerisch zählt der 32-Bit-Nachfolger zu den interessantesten Action-Perlen des Jahres. Ach ja, nur die Playstation-Version enthält außerdem den 3D-Brillen-Modus, was auch immer das sein mag. Das Hovercraft-Rennspiel *Road Rage* ist die Umsetzung des gleichnamigen Konami-Automaten. Neue Strecken und Boliden trösten allerdings nur kurzfristig über die fehlende Hydraulik-Technik des aufwendig gestalteten Münzvorbildes hinweg. Von der 3D-Raserei zur 3D-Action: *Broken Helix* entführt euch in die tiefen Katakomben des supergeheimen Hochsicherheitstrakts "Aera" 51. Außerdem angekündigt: eine Umsetzung der jüngsten Automatenraserei *Midnight Run*, Cartoon-Jump'n'Run *Whizz* und die Basketballfortsetzung *NBA In the Zone 2*.

Konamis Basketball-Fortsetzung NBA in the Zone 2 rüstet zur sportlichen Gegenoffensive

Fürs MD im Anmarsch: Int. Superstar Soccer Deluxe

Spielerisch phänomenal! Das neue 32-Bit-Probotector.



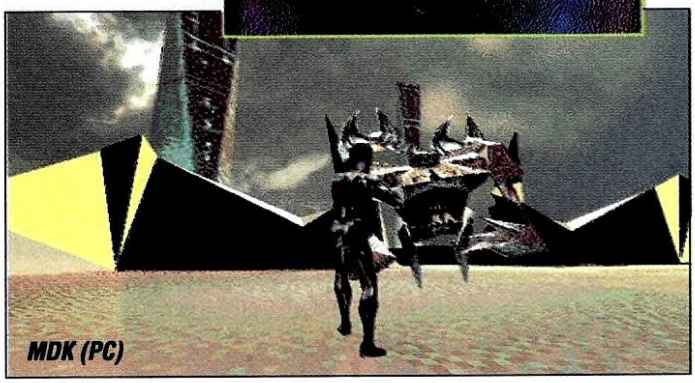
Für Deutschland gibt's wieder eine Extra-Version von Contra

Auch Konami hatte mit Broken Helix einen 3D-Shooter parat

LucasArts

Die emsige Truppe aus dem sonnigen Kalifornien zeigte wie schon auf der Los Angeles-Messe (E3) ihre beiden PlayStation-Titel *Ballblazer* und *Herc's Adventure*. Nicht zu finden war die PlayStation-Konvertierung *Rebell Assault 2*, von der wir erneut tonnenweise Bilder in die Hand gedrückt bekamen. Auch wer nach *Shadow of the Empire* für das Nintendo 64 suchte, wurde bitter enttäuscht. Wie viele andere Dream-Team-Partner folgte man auch hier der Big-N-Direktive, auf eine öffentliche Präsentation zu verzichten. Video-Games-Leser kommen dank Roberts strebsamen USA-Besuch trotzdem in den Genuß eines ausführlichen Previews, das ihr in der nächsten Ausgabe findet.

PlayStation-Besitzer dürfen sich mit Tempest X auf eine verbesserte Version des Jag-Klassikers freuen



MDK (PC)

Oben seht ihr LucasArts witziges Cartoon-Adventure Hercs

Ballblazer X sollte laut Factor 5 eigentlich schon fertig sein

SCAN / EDIT : GADLER

PlayStation

Einige behaupten, Autorennen sei die berauschendste Sportart auf Erden.

Beweisen Sie es.

Setzen Sie sich ans Steuer bei Andretti Racing, und drehen Sie in der Rennszene richtig auf mit dem einmaligen EA-SPORTS-Karriere-Modus. Zeigen Sie Ihr Können in Indy- und Stock-Car-Rennen gegen echte Fahrer, damit Sie am Ende der Saison von einem besseren Rennstall unter Vertrag genommen werden.

Aber wenn knallharter Wettkampf mehr Ihr Stil ist, schalten Sie in ein Kopf-an-Kopf Rennen mit bis zu drei anderen Spielern über geteilten Bildschirm oder Link-Verbindung. Also, steigen Sie ein und steigern Sie Ihren Adrenalin-Spiegel bis ans Äußerste.

Aber vergessen Sie nicht: Bei Andretti Racing überleben nur die Schnellsten.

EA SPORTS

IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME®

ANDRETTI RACING

EA SPORTS und das EA SPORTS-Logo sind Warenzeichen, und "IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME" ist ein eingetragenes Warenzeichen von Electronic Arts. Alle Rechte vorbehalten. PlayStation und PS sind Warenzeichen von Sony Entertainment Inc. Alle gesponserten Produkte und Firmennamen sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. RC ist ein eingetragenes Warenzeichen von Royal Crown Company, Inc.

SCAN / EDIT : GADLER

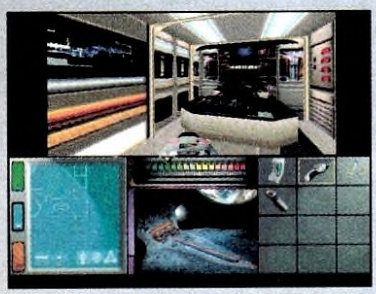
ECTS 96

Die Optik von Nightmare Creatures kann sich sehen lassen

Für PS in Vorbereitung: Oceans 3D-Shooter Dawn of Darkness

Microprose

Die Neuheitenausbeute am Microprose-Stand hielt sich in Grenzen. UFO-Strategen werden mit der Fortsetzung *X-COM: Terror from the Deep* (PS) bedient. Von der Filmadaption *Star Trek: Generations* und der PC-Konvertierung *Vette* war in Konsolenform leider noch nichts zu sehen.



Star Trek: Generations nimmt Kurs auf eure Konsole

UFO-Logen freuen sich auf Terror from the Deep

Mindscape

Mindscape gehörte zu den Firmen, die dem hektischen Messetreiben aus dem Weg gingen und keinen Stand in der Halle gemietet hatten. Stattdessen bezog man in einer stattlichen Hotelsuite Quartier. Zwei brandneue und sehr vielversprechende 32-Bit-Titel kündigt Mindscape für dieses bzw. Anfang nächsten Jahres an. Splatter-Fans laufen bei dem aus französischer Produktion stammenden 3D-Action-Adventure *Nightmare Creatures* zur Höchstform auf. Ein weiteres heißes Ding erwartet uns mit *Dark Earth*, einer Mischung aus Resident Evil und Fantasy-Rollenspiel. Ihr steuert einen Helden durch wunderschöne Renderkulissen, löst Puzzles und betreibt ausgiebig Konversationen. Leider werden vorerst alle PC-Besitzer bedient, erst nächstes Jahr dürfen Sony-Fans mit einer PlayStation-Umsetzung rechnen. Das brutale Action-Gemetzel *Steel Harbinger* war ebenfalls wieder unter ausgestellten Produkten zu finden. Weniger beeindruckend sah der Weltraumshooter *Starwinder* für die PlayStation aus. Die strategische Brettspielumsetzung *Warhammer: Shadow of the Horned Rat* liegt ebenfalls in den letzten Fertigungstellungsszügen und sollte bald in unserem Testlabor landen.

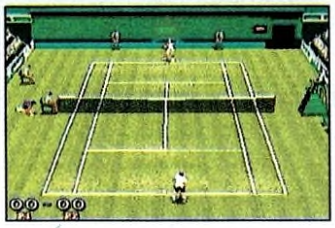
Per Lanzenhieb geben wir den Monsterhorden Saures

Ocean

Die meisten Titel haben wir euch bereits in unserem Ocean-Special der Augustausgabe vorgestellt. Wenig Neues gibt es über den 3D-Shooter *Down of Darkness* und *Mission Impossible* (N64) zu berichten. Einen feschen Eindruck hinterließ die Tennissimulation Breakpoint Tennis. Mit bis zu vier Spielern und einem ausgeklügelten Turniermodus jagt ihr über die Tennisplätze dieser Welt. Das zu Ocean gehörende Entwicklerhaus Team 17 arbeitet mit Hochdruck an X2, einem klassischen 2D-Shoot'em-Up das traditionelle Ballerspiel-Elemente á la R-Type beinhaltet. Neu auf dem Release-Plan angekündigt sind der Sience-fiction-Shooter Dreadnought, das Cartoon-Abenteuer Zoiks! und 3D-Adventure Guts 'n' Garters. Von der deutschen Bomico-Vertriebsgruppe „Laguna", die u.a. auch Ocean/ Sunsoft/Philips-Spiele im Vertriebsprogramm haben, wurden zwei weitere Spiele angekündigt:Videospiel-Historiker freuen sich auf Capcom's Super Pang Collection, während Super Nintendo-Fans mit Marvel Super Heroes Ende des Jahres bedient werden.

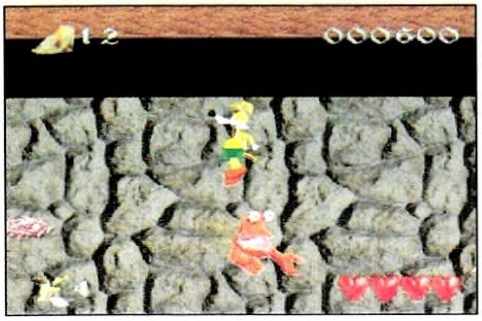
Oben: Die Super Pang Collection von Capcom

Links: Fred Feuerstein gibt sein bestes in Zoiks!



Nach weniger erfolgreichen Tennis-Adaptionen japanischer Hersteller, versucht es Ocean nun mit einer Eigenproduktion

Von Team 17 stammt dieser neue 2D-Shooter Namens "X2"



Jump'n'Runs unter sich: Oben Pandemonium, links Chessy

SEGA : GADLER

Philips Media

Wie schon auf der E3 wurden bei Philips Media hauptsächlich altbekannte Titel vorgestellt. Die PlayStation-Version des erwachsenen Comic-Adventures *Down in the Dumps* wurde aufs 2. Quartal '97 verschoben. Das gleiche gilt für den 3D-Action-Shooter

Von oben: Down in the Dumps, QAD und UEFA Champ. Soccer

Q.A.D („Quintessental Art of Destruction"). Außerdem angekündigt wurde für Saturn und PlayStation die Fußballsimulation *UEFA Champions League*, die als einziges offizielles Lizenzprodukt alle aktuellen Champion-League-Mannschaften, Spieler und Regeln beinhaltet.

SCI

Relativ ruhig in puncto Konsolen-Neuheiten ging es auf dem SCI-Stand zu. So richtig durchstarten will man erst Anfang nächsten Jahres. Fast alle

Katakomben-Action mit "XS"

auf der ECTS vorgestellten PC-Produkte befinden sich gerade in der Konvertierungsphase für Sonys PlayStation. Unter der langen Ankündigungsliste finden wir die Shoot'em-Up-Fortsetzung *Swiv 3D*, 3D-Shooter *XS*, das Autorennspiel *Carmageddon* und den Action-Strategieknaller *Gender Wars*.

Sega

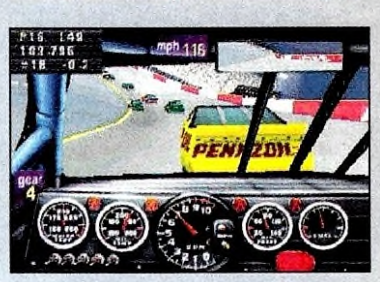
Für Sega Europe hätte der Messetermin nicht besser liegen können. Genau am 7. September eröffnete der japanische Unterhaltungsriese sein 130 Millionenprojekt „Segaworld", den größten Indoor-Vergnügungspark der Welt. Auf sieben Etagen des Trocadero-Centers (nähe Piccadilly Circus) werden den Besuchern die neusten Spielautomaten, atemberaubende Ride-Attraktionen und virtuelle Balleraction geboten. 40 geladene Gäste aus Deutschland durften sich leibhaftig von dem Unterhaltungswert überzeugen. Wobei noch anzumerken sei, dass nicht alle Fahrattraktionen zu den gewünschten Begeisterungsstürmen führten. Mehr über Segaworld erfahrt ihr auf der neueröffneten Sega Europe-Webpage "http://www.sega europe.com". Doch zurück zur Messe: Die größte Sensation auf dem Sega-Stand war unumstritten der erste fertiggestellte *Virtua Fighter 3*-Automat. Noch nie gab es Prügelaction in einer derartigen Grafikperfektion zu sehen. Allerfeinste Details wie z.B. Laub, das während der Kampfaktionen vom Boden aufwirbelt, oder den genialen Wasserspiegeleffekt in der Lau-Stage, muss man einfach in Aktion gesehen haben, um es glauben zu können. Die revolutionäre Automatentechnik „Modell 3" setzt in jedem Bereich (Grafik, Sound) neue Maßstäbe, und inwieweit eine annähernde Saturn-Umsetzung überhaupt noch möglich ist, wird sich zeigen müssen. Wunder darf man hier von Segas Zauberteam AM2 nicht mehr erwarten. In dem Cyber-Mech-Kampfspiel *Virtual On* liefert ihr euch mit gleichgesinnten Robotern erbarmungslose 3D-Gefechte. Die Fakten der aufpolierten *Daytona USA: Championship Edition*-Fassung stehen nun endgültig fest: Insgesamt fünf Strecken (inklusive der drei altbekannten) und die Möglichkeit, per Track-Editor seine eigenen Kurse zu basteln, verdienen angemessene Beachtung. Außerdem enthalten sind neue Stock-Car-Boliden, eine höhere Bildschirmauflösung (mit 30 fps!) und der vielfach gewünschte 2-Spieler-Split-Screen-Mode. Noch kein Pixel zu sehen, aber bereits in der Mache ist die Automatenumsetzung des AM2 Beat'em-Ups *Sonic: The Fighters*. Wer schon immer mal Sonic, Knuckles & Co. eins überbraten wollte, ist bei diesem Prügelspiel an der richtigen Adresse. Das teuer erstandene

Oben Virtual On, darunter VF3

Adventure-Exklusivprodukt *Heart of Darkness* wird leider nicht mehr dieses Jahr fertig werden. Auch von dem Arcade-Motorradrennen *Manx TT* fehlte jede Reifenspur. Als einzige Mega Drive-Neuheit fristete *Sonic 3D* sein Messe dasein.

Sierra On-Line

Selbst ein auf PCs spezialisiertes Softwarehaus wie Sierra On-Line hat erkannt, dass sich mit den neuen 32-Bit-Konsolen gutes Geld machen läßt. Über die Stockcar-Simulation *Nascar Racing 96* haben



Sierra On-Line schlägt zu: Cyber Gladiators und Nascar Rac. 96

wir bereits ausführlich berichtet. Ein weiteres 3D-Beat'em-Up mit aufwendiger Motioncapture-Technik ist *Cyber Gladiators*. Über die Qualität des Spiels läßt sich kaum etwas sagen, da vorerst nur frühe Bildschirmfotos zur Verfügung standen. Bereits im November erscheint die Space-Opera *The Last Dynasty*. Geboten wird 3D-Weltraum-Action, gepaart mit kniffligen Adventure-Elementen (Raumstationen erforschen), die im lupenreinen Wing Commander-Stil präsentiert werden.

Sony Computer Entertainment

Der PlayStation-Erfinder war mal wieder für ein paar Superlative gut. Von allen Spiele-Anbietern hatte der japanische Elektronikriese den größten und wohl auch lautesten Stand. Im Mittelpunkt der Sony-Präsentation stand Namcos Prügelhit *Tekken 2*, den wir bereits in der vorletzten Ausgabe im Test hatten. Als weiteres Highlight wurde die Jump'n'-Run-Perle *Crash Bandicoot* vorgestellt (siehe Test in dieser Ausgabe). Erst im Januar '97 kommt mit *2-Xtreme* die Fortsetzung von *ESPN Extreme Games* auf den deutschen Markt. Neben den bekannten Sportgeräten wie Skateboard, Mountainbike und Inline Skater braust ihr nun so-

SCAN / EDIT : GADLER

ECTS 96

Sonys Antwort auf Waverace 64 wurde mit Jet Moto vorgestellt

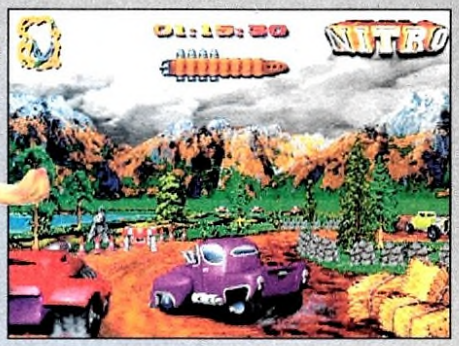
gar mit einem Raketen-Bike über Sümpfe hinweg oder heizt auf dem Snowboard verschneite Berghänge hinab. Der 32-Bit-Nachfolger von Namcos *Smash Court Tennis* war ebenfalls wieder unter den ausgestellten Produkten. Das schon heißersehnte Fantasy-Beat'em-Up *Soul Edge* war leider immer noch nicht in einer PlayStation-Fassung zu sehen. Zur Entschädigung durften sich die Messebesucher ausgiebig mit dem letzten Automaten-Update vergnügen. Videospielhistoriker werden in *Namco Museum Volume 3* mit fünf neuen Oldies aus den Achtzigern beglückt. Sonys Antwort auf *Waverace 64* mit *Jet Moto unterwegs*. Wie bei Big-Ns Konkurrenzprodukt rast ihr auf pfeilschnellen Jet-Skis über schikanenreiche Wasser- und Landpassagen hinweg. Für die Endversion sind insgesamt sechs Kurse inklusive Zweispieler-Split-Screen-Mode geplant. Ein weiterer Fahrsimulator steht mit *Porsche Challenge* in den Startlöchern. Via Lizenzdeal holte sich Sony die Erlaubnis, ein Rennspiel um den brandneuen Porsche-Boxster zu kreieren. Erste Demos sehen vielversprechend aus, wie sich die deutschen Render-Boliden gegen die harte Racing-Konkurrenz behaupten können, bleibt abzuwarten. Über die beiden vorgestellten Psygnosis-Rennspielvertreter *Destruction Derby 2 (folgt wegen Verschiebung) in der nächsten Ausgabe)* und *Wipeout 2097* erfahrt ihr alles Wissenswerte in unserem Testteil.

Sunsoft

Drei neue Spiele will Sunsoft bis Weihnachten für PlayStation und Saturn veröffentlichen. Mit *Ayrton Senna Kart Duel* lebt der Geist des unvergessenen F1-Piloten wieder auf. Ihr brettert mit ausgewachsenen Karts über schikanenreiche Asphaltstrecken und liefert euch heiße Pole-Position-Gefechte. Zum Gedenken von Ayrton Senna findet ihr sogar eine „Data Base" auf der CD, die jede Lebensstation des tödlich verunglückten Rennfahrers aufzeigt. Auch für Rasensportler hat Sunsoft ein Herz und beglückt sie mit der *Pro Golfer*-Simulation.

Kein Jahr ohne eine neue Golfsimulation: Sunsofts Pro Golf

Mit Ayrton Senna Kart Duel ist ein weiterer Racer unterwegs



Telstar stellte mit Wrecking Racing ein neues Comic-Rennspiel vor

Telstar Interactiv

Nach jüngst erfolgter Baller-Bewältigung in Form von *Star Fighter 3000* hat Telstar ein neues 3D-Rennspiel in Vorbereitung. *Wrecking Crew* bietet eine solide Mischung aus Comic-Raserei und Stunt-Action, die euch durch verschiedene Großstadtstrecken führt. In dem Action-Adventure *Joe Blow* wandelt ihr als aberwitziger Bauarbeiter durch isometrische Traumwelten, löst Puzzles und rettet unschuldige Kids vor dem bösen Empor.

THQ

Neben der Japano-Prügelei im Niedlich-Stil *Robo Pit* (PlayStation und Saturn) setzt THQ weiterhin auf die ausgehungerte 16-Bit-Kundschaft. Sportbegeisterte Super-Nintendo-Spieler können wieder aufatmen: Weitere Updates bekannter EA-Sports-Titel stehen mit *NHL '97*, *College Football '97* und *PGA European Tour* ins Haus. Außerdem angekündigt: Jump'n'Run *Mohawk & Headphone Jack*, Automatenklassiker *Mr. Do!* (beide SNES) und Beat'em-Up-Oldie *Time Killers* für das Mega Drive.

Time Warner Interactiv

Es ist kein großes Geheimniss mehr, dass sich Mediengigant Time Warner aus der Spiele-Industrie zurückziehen will. Die Softwaretochter „TW Interactive" steht ohne den Namen zum Verkauf an. Zwei größere Spielefirmen bekundeten bereits ihr Interesse. Wer letztendlich den Zuschlag bekommen wird, stand zu Redaktionsschluß noch nicht fest. Motorradfreaks, die am liebsten mit Geländemaschinen durch die Gegend flitzen, kommen mit *Int. Moto X* auf ihre Kosten. Der Spielinhalt des neuen Action/Puzzlespiel

Das erste Motocross-Spiel präsentierte TWI mit Moto X

Oben: Vor Jacks großem Hammer ist im grunde nichts sicher

SCAN / EDIT: GADLER

Trash It kann mit drei Worten umschrieben werden: Demolieren, Vernichten und Zertrümmern. Ihr schlüpft in die Rolle von Bauarbeiter „Jack Hammer", der mit seinem überdimensionalen Hammer z.B. Hochhäuser, Baustellen und vieles anderes zerstören muß. Sein Erfolg wird gemessen an der Menge von Trümmern, die er im Anschluß via Staubsauger einsammeln kann. Die futuristische Basketballkreuzung *Pitball* haben wir euch bereits letzte Ausgabe ausführlich vorgestellt. Außerdem wurde uns zugeflüstert, dass der PC-Knaller *"Z"* ebenfalls für die PlayStation umgesetzt wird.

Oben: Virgins Render-Flipper Tilt, darunter Bubble Bobble 2

Frohe Nachricht: Der PC-Hit Command & Conquer erscheint für PlayStation und Saturn!

Titus

Während Titus einzigster 32-Bit-Titel *Wild Animal'Ympics* immer noch auf seine Fertigstellung warten läßt, kümmern sich die Franzosen weiterhin um die 16-Bitter. Die Jump'n'Run-Fortsetzung *Prince of Persia 2* (SNES, MD) wartet mit superflüssigen Animationen und genialer Spielbarkeit auf. Sicherlich eines der letzten und besten Titus-Produkte für die aussterbende 16-Bit-Welt.

Der persische Prinz startet in sein zweites SNES-Abenteuer

Ubisoft

Auch bei Ubisoft hielt sich die Ausbeute an Neuheiten in Grenzen. Die 32-Bit-Version von *Street Racer* haben wir euch bereits ausführlich vorgestellt. Jump'n'Run-Sequel *Rayman 2* war im Gegensatz zur E3 nicht mehr auf dem Ubi-Stand zu finden. Das farbenfrohe Comic-Gehopse ist nicht gestrichen, sondern wurde „lediglich" auf Mitte nächsten Jahres verschoben.

Virgin Interactive

Den schönsten und pompösesten Messestand hat sich wieder mal Virgin geleistet. Genauso abwechslungsreich durchgestylt präsentierte sich die gesamte Produktpalette. Eine neue Fußballsimulation ist mit *4-4-2* unterwegs, die allerdings erst Anfang '97 ihr PlayStation- und Saturn-Debüt geben wird. Über 300 Mannschaften und 2800 verschiedene Spieler sorgen für ungeahnte Kicker-Abwechslung. Zudem wird ein ausgewachsener Managerpart integriert sein, der ein vergleichbares Konkurrenzprodukt alt aussehen lassen soll. Nach Acclaims kürzlich erschienener *Bubble Bobble*-Kollektion, hat Virgin überraschenderweise die Neuzeitfassung *Bubble Bobble 2* für die PlayStation lizensiert und umgesetzt. Über 100 Level, fünfzig verschiedene Feinde und zehn Endgegner gilt es mit der altbewährten Blasenspuck-Methode zu bewältigen. PlayStation-Sportler werden außerdem mit einer Umsetzung der Eishockeysimulation *NHL Powerplay '96* bedient. Sehr interessant sah das Helikopterballerspiel *Black Dawn* aus, das von den *Aigle Warrior*-Machern „Black Ope" stammt. Dank blitzschneller 3D-Grafik und sehr benutzerfreundlicher Steuerung sollten sich Action-Freunde den Namen schon einmal vormerken. Bei dem actionlastigen Knobelspiel *Grid Runner* ist eure Kombinationsgabe und gleichzeitig euer Shoot'em-Up-Geschick gefragt. Bis zu vier Spieler grasen von Aliens bevölkerte Planetenlabyrinthe ab, suchen nach Gegenständen oder liefern sich gnadenlose Scharmützel. Prügelfans dürfen sich unmittelbar nach *Street Fighter Alpha 2* (Test in diesem Heft) auf Capcoms erstes 3D-Kampfspiel *Star Gladiators* (PS) freuen. Das coole Seven-Up-Maskottchen bestreitet in *Spot goes to Hollywood* seinen langerwarteten 32-Bit-Auftritt, der nun endgültig im November stattfinden soll. Zuerst für Saturn und später für PlayStation erscheint Westwoods Echtzeit-Strategie-Knaller *Command & Conquer*. Das Benutzerinterface entspricht dem PC-Original und läßt sich neben optionaler Mausunterstützung auch hervorragend mit dem Joypad steuern. *ws*

Capcoms Star Gladiators war ständig von Menschenmassen umlagert

Cool Spot goes to Hollywood

SCAN / EDIT : GADLER

ROBS US-TRIP

Zwei Wochen lang hat sich Rob an der Westküste der USA rumgetrieben, dabei eine Reihe von N64-Entwicklern besucht und jede Menge interessanter Infos mitgebracht.

In der Rezeption von NoA hing der offizielle Countdown

Wenn einer eine Reise tut, dann kann er was erleben. Das gilt allerdings nicht nur für das Feuer, über das ihr im Editorial lesen könnt. Auch was die Software betrifft, waren die zwei Wochen in den USA überaus ergiebig. Hier eine kurze Zusammenfassung, welche Firmen Rob besucht hat und welche Artikel wir für die nächsten Ausgaben vorbereiten.

Virgin

In Irvine, eine Autostunde südlich von Los Angeles, liegt die Zentrale von Virgin und der neuen Entwicklungsabteilung Burst. Dort weihten mich die Programmierer in die Geheimnisse von *Freak Boy* ein, Virgins erstem Nintendo-64-Produkt. Am Level-Design wird noch kräftig getüftelt, so daß nur eine Stage spielbar war. Die Kameraführung und Grafik erinnert stark an Mario 64, das Spielprinzip wirkt jedoch deutlich Action-orientierter. Ein ausführliches Preview inklusive Interview mit den Programmierern folgt in Ausgabe 12.

Freak Boy wird aus fünf unterschiedlichen Welten und mehr als 25 Leveln bestehen

Interplay

Einen halben Tag verbrachte ich bei Interplay, ebenfalls in Irvine. Hauptgrund meines Besuchs war natürlich *Clayfighter 3* für Nintendo 64, das ja ursprünglich für das M2 geplant war. Die Entwickler haben einfach das schon auf SGI fertiggestellte Material der N64-Hardware angepaßt und programmieren im Augenblick fleißig an den 3D-Hintergründen. Die Anzahl der Kämpfer wurde auf 16 festgelegt (dazu kommt noch ein sehr bekannter geheimer Charakter), darunter befindet sich auch mein Liebling Boogerman. Alle Figuren wirken unglaublich plastisch und bewegen sich sehr flüssig. Das Preview mit Hintergrundinfos folgt in Ausgabe 1/97. An *Ultra Descent* wird übrigens noch nicht gearbeitet, es soll eine N64-Umsetzung von *Descent 3* geben, das irgendwann 1997 für PC erscheinen wird. Außerdem präsentierte man mir noch *Tempest X* (PSX) bzw. *Tempest 2000* (SAT), das wir in der nächsten Ausgabe vorstellen, *Lost Vikings 2* (PSX, SAT) (siehe Seite 34), *Virtual Pool* (PSX, SAT) und *Star Trek: Starfleet Academy* (PSX), das absolut fantastisch aussieht, aber nicht vor Mitte 97 veröffentlicht wird. *Rock'n Roll Racing 2* wurde mal wieder verschoben, jetzt soll es im zweiten Quartal 97 fertig werden, Wetten darauf werden angenommen.

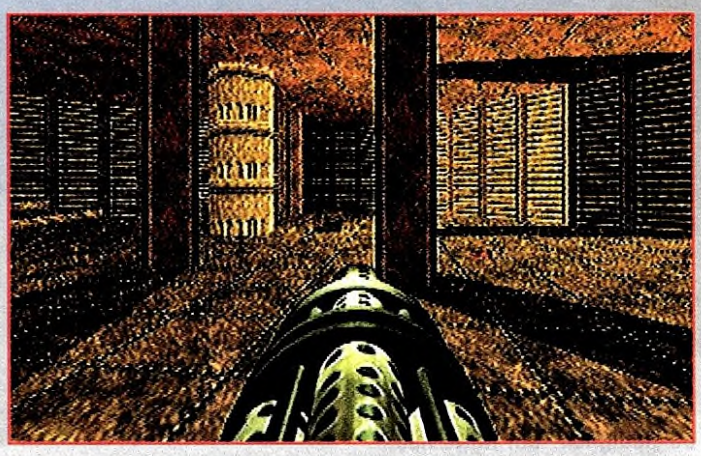
Die drei Typen sind einige der neuen Figuren in Clayfighter 3

Williams

In San Diego nahe der mexikanischen Grenze, befindet sich das Entwicklungszentrum von Williams, dort arbeitet man an drei Nintendo-64-Spielen, während zwei weitere N64-Produkte schon fertig sind. Ein in Deutschland überaus unpopuläres Prügelspiel ist schon seit Juni fertiggestellt und wird im November veröffentlicht, und auch *Cruis'n USA* wird noch dieses Jahr in die Läden kommen. Im großen Testraum, wo alle Spiele von Experten auseinandergenommen werden, experimentierten Mitglieder des Cruis'n-USA-Teams gerade mit dem Prototypen eines Lenkrads für das N64. Höhepunkt meines Besuchs war das zweistündige Gespräch mit dem kompletten *Doom-64*-Entwicklerteam, das geduldig meine Neugier befriedigte. Anschließend konnte ich mich beim Probespiel davon überzeugen, daß das N64 tatsächlich unglaubliche 3D-Fähigkeiten besitzt und *Doom 64* mit phantastischen Lichteffekten, echten 3D-Gegnern und völlig neu gestalteten Leveln anderen 3D-Actiongames haushoch überlegen sein wird (Preview folgt in Ausgabe 12).

Nintendo

In Redmond bei Seattle liefen die Vorbereitungen für den US-Start des Nintendo 64, trotzdem hatte ich Gelegenheit, einen Vormittag lang *Shadows of the Empire* zu zocken.



Leider gab es bei Doom 64 noch keine animierten Gegner

SCAN / EDIT : GADLER

Ob die Vorschußlorbeeren gerechtfertig sind, erfahrt ihr in der nächsten Ausgabe. Nintendo of America hat an Abonnenten der Nintendo Power übrigens ein N64-Video mit neuen Auschnitten aus *Kirby's Airride*, *Shadows of the Empire*, *Golden Eye*, *Mario Kart 64*, *Star Fox 64*, *KI Gold*, *Wayne Gretzky Hockey*, *Blast Dozer*, *Cruis'n USA* und weiteren Spielen verschickt. Das Teil gibt's jedoch leider nicht zu kaufen, aber vielleicht können wir euch demnächst ein ähnliches Video anbieten. Teilt uns doch mal mit, ob ihr so eine Kassette kaufen würdet.

Mehr zu Shadows of the Empire gibts in Ausgabe 12

Auf dem Bildschirm schneidet Ethan Hunt gerade Grimassen

Ocean

Seit der E3 im Mai hat sich das Mission-Impossible-Team völlig zurückgezogen und keine Besuche zugelassen. Aber wo ein Rob ist, ist auch ein Weg, und so ließ sich Chefproduzent Mark Rogers erweichen und mich dennoch einen Blick auf Mission Impossible, eines der interessantesten N64-Produkte überhaupt, werfen. Die Programmierer haben die Grafik-Engine und das Level-Design fertig, und gegenwärtig werden die einzelnen Spielabschnitte zusammengestellt. So konnte ich leider nur den Ballsall bewundern, der allerdings so detailliert wirkte, daß mir Zweifel kamen, ob die gezeigten Grafiken tatsächlich in Echtzeit auf einer Konsole realisierbar wären. Kurzfristig wurde ein Nintendo 64 angeschlossen, ein Programmierer machte sich ans Werk und 20 Minuten später lief der Ballsall in gleicher Brillianz über eine N64-Hardware. Alles weitere erfahrt ihr in Ausgabe 1/97.

Paradigm

Paradigm Simulation in Dallas/Texas entwickelte *Pilotwings 64* für das Nintendo 64. Wie die beeindruckenden Grafiken und das fantastische Flugverhalten der verschiedenen Vehikel realisiert wurde, verraten wir euch im "Making of Pilotwings", für das wir allerdings noch auf die Zustimmung von Nintendo of America warten. Mehr demnächst.

Iguana

Über *Turok* fürs Nintendo 64 habt ihr sicher schon einiges gelesen. Wer Acclaims 3D-Action-Kracher programmiert und was es mit der speziellen deutschen Version auf sich hat, verraten wir euch im ausführlichen Preview ebenfalls in der nächsten Ausgabe. *rz*

Das gesamte Turok-Team tritt in den Iguana-Büros zum Gruppenbild mit Dame an. In den USA soll Turok noch vor kurz vor Weihnachten veröffentlicht werden.

Alexander Terz GbR

Softbox

Video- & PC-Spiele Versand

Tel.: 07157-22310

Ruf mal an

FAX: 07157 22319

PLAYSTATION SPIELE

A-Train	DT	99,90 DM
Adidas Power Soccer	DT	99,90 DM
Agile Warrior F-111X	DT	94,90 DM
Alien Trilogy	DT	94,90 DM
Aquanaut´s Holiday	DT	99,90 DM
Battle Arena Toshinden 2	DT	99,90 DM
Chaos Control	DT	99,90 DM
Chessmaster 3D	DT	99,90 DM
Cyberia	DT	99,90 DM
Ayrton Senna Carts	DT	99,90 DM
Darkstalker	DT	99,90 DM
Deadly Skies	DT	99,90 DM
Chronicle of the Sword	DT	99,90 DM
Descent	DT	99,90 DM
Crusader-No Remorse M11	DT	99,90 DM
Davis Cup Tennis	DT	99,90 DM
Earthworm Jim 2	DT	99,90 DM
Fade to Black	DT	99,90 DM
Fifa Soccer 96	DT	99,90 DM
Die Hard Trilogy	DT	84,90 DM
Gunship 2000	DT	99,90 DM
Impact Racing	DT	99,90 DM
Joypad Orginal	DT	54,90 DM
King Field	US	109,90 DM
King Field Hintbook	US	39,90 DM
King of Fighter 95	JP	149,90 DM
Mad Catz (Lenkrad)	DT	144,90 DM
Track & Field	DT	99,90 DM
Memory Card	DT	49,90 DM
Micky Wild Adventure	DT	89,90 DM
Moto X	DT	99,90 DM
NBA in the Zone	DT	94,90 DM
NBA Live 96	DT	94,90 DM
Need for Speed	DT	99,90 DM

PLAYSTATION SPIELE

Negcon Pad	DT	89,90 DM
NHL Face Off	DT	99,90 DM
NHL Hockey 96	DT	99,90 DM
Olympic Games	DT	99,90 DM
Olympic Soccer	DT	94,90 DM
Int.Super Star Soccer	DT	94,90 DM
Playstation o.Spiel	DT	379,00 DM
Powerplay Hockey	DT	94,90 DM
Pro Pinball	DT	94,90 DM
Resident Evil	DT	99,90 DM
Return Fire	DT	99,90 DM
RGB Kabel	DT	39,90 DM
Ridge Racer Rev.	DT	94,90 DM
F1	DT	99,90 DM
Skeleton Warrior	DT	94,90 DM
Space Hulk	DT	94,90 DM
Spot 3	DT	99,90 DM
Jewels of the Oracle	DT	99,90 DM
Striker 96	DT	99,90 DM
Syndikate Wars M11	DT	99,90 DM
Tall Ship	DT	99,90 DM
Tekken	DT	99,90 DM
Last Dynasty	DT	99,90 DM
John Madden Football 96	DT	99,90 DM
Tilt*	DT	99,90 DM
Time Commando	DT	99,90 DM
Top Gun -Fire at Will	DT	94,90 DM
Total NBA 96	DT	99,90 DM
Viewpoint	DT	94,90 DM
Virtua Golf	DT	99,90 DM
Wil.Arc. Greatest Hits	DT	79,90 DM
Wipe Out	DT	99,90 DM
Worms	DT	99,90 DM
WWF Wrestlemania	DT	99,90 DM

SATURN SPIELE

Saturn ohne Spiel	DT	419,00 DM
Back up Memory	DT	94,90 DM
Joypad Orginal	DT	49,90 DM
MPEG Karte	DT	329,90 DM
Universal Adapter	DT	49,90 DM
Alone in the Dark 2	DT	99,90 DM
Battle Arena T. Remix	DT	99,90 DM
Buck TO A 1997	DT	89,90 DM
Daytona USA	DT	69,90 DM
Fatal Fury 3	JP	129,90 DM
Desctuctions Derby	DT	79,95 DM
Formula One	DT	99,95 DM
Gun Griffon	US	109,90 DM
Die Hard Trilogy	US	99,90 DM
Diskworld	DT	94,90 DM
Military Commander II	JP	99,90 DM
Mysteria	DT	94,90 DM
Need For Speed	DT	99,90 DM
NHL P.-play Hockey 96	US	119,90 DM
Endurofun	DT	99,90 DM
Panzer Dragoon 2	DT	94,90 DM
Romance IV	US	109,90 DM
Sega Rally	DT	99,90 DM
Shining Wisdom	DT	104,90 DM
Hang On Gp 96	DT	99,90 DM
Nights	DT	109,90 DM
The Horde	US	99,90 DM
Space Hulk	DT	99,90 DM
World Wide Soccer 97	DT	104,90 DM
Thunderhawk II (Org.)	EO	99,90 DM
Sreet Racer	DT	99,90 DM
Virtua Cop + Gun Pack	DT	139,90 DM
Virtua Fighter 2	DT	99,90 DM
Story of Thor 2	DT	109,90 DM

PC-SPIELE / CD-ROM

Act.-Soc.96 (Inkl.Joypad)	DT	79,90 DM
Adams Family Pinball *	E/D	79,90 DM
AH-64 Longbow	DT	84,90 DM
Alien Trilogy	DT	99,90 DM
Bad Mojo	DT	74,90 DM
Battle Cruiser 3000AD *	DT	84,90 DM
Bleifuss 2 A11	DT	59,90 DM
Baphomets Fluch	DT	84,90 DM
Civilisation 2	DT	84,90 DM
Command & Conquer	DT	84,90 DM
Command & Conquer 2	DT	89,90 DM
Command & Con.SVGA*	DT	89,90 DM
Chronicle of the Sword	DT	89,90 DM
J.Knight*	E/D	94,90 DM
Descent 2	DT	84,90 DM
Descent 2 Mission Build.	DT	44,90 DM
Daggerfall M10	DT	89,90 DM
Die Hard Trilogy	DT	89,90 DM
Master of Orion 2	DT	99,90 DM
Fable M10	DT	99,90 DM
F1 Grand Prix 2	DT	99,90 DM
Firefight	DT	79,90 DM
Pray	E	99,90 DM
Time Commando	DT	89,90 DM
Mechwarrior 2 Mission 1	DT	59,90 DM
Mechwarrior 2 Spec. Edit.	DT	79,90 DM
Nascar Racing	DT	34,90 DM
Need for Speed Spezial	DT	94,90 DM
The Dig	DT	89,90 DM
Tierra Nova	DT	84,90 DM
Virtua Fighter CD	E	84,90 DM
Warcraft 2	DT	79,90 DM
Wing Commander 4	DT	94,90 DM
Z	DT	89,90 DM

DT= Deutsche Version, E/D=Deutsche Anleitung. Titel mit * hinter dem Preis waren zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht lieferbar. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Versandkosten : Vorkasse (V-Scheck) 6,90 DM, Nachnahme 9,90 DM zzgl. Nachnahme-Gebühr (3,- DM). Ab 200 DM versandkostenfrei. Ausland nur gegen Vorkasse 20,- DM Porto. Weit mehr Spiele auf Lager....

SCAN / EDIT : GADLER

Im Gegensatz zu bisherigen N64-Spielen, kommt Wave Race 64 auf leisen Sohlen angeschlichen. Dabei braucht es sich keineswegs zu verstecken.

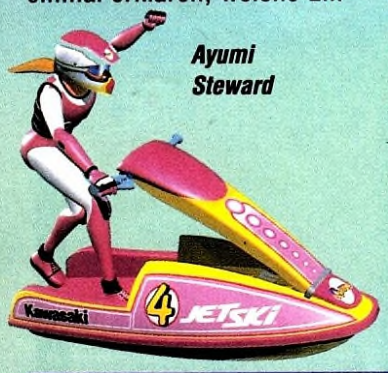
WAVE RACE 64

Dieser Jetski-Artist heißt Ryota Hayami

Mit *Wave Race 64* ist in Japan das vierte *Nintendo 64*-Spiel erschienen. Wie auch auf der diesjährigen E3 (Los Angeles) zu sehen war, flitzen in dieser Rennsimulation "Jet Ski" genannte Miniboote um die Wette. Anders als hierzulande gehört diese Wassersportart zu einer der beliebtesten Sommerurlaubsbetätigungen des pazifikumspülten Japan. Äu-ßerlich erinnert dieses futuristische Gefährt, das von Kawasaki entwickelt wurde (bekannt auch als Motorradhersteller), an ein „Schneemobil mit Rasenmähergriff". Doch in den Händen eines richtigen Profis verwandelt es sich in ein magisches Stunt- und Rennfahrzeug, das sich so ähnlich (einfach bzw. schwer) steuern läßt, wie ein motorisiertes Surfbrett. Später mehr zur Steuerung. Zunächst wollen wir für alle Nicht-Japaner einmal erklären, welche Einstellungen nötig sind, um überhaupt in den Genuß des Spiels zu kommen. Zu Beginn stehen euch insgesamt fünf Spielmodi zur Verfügung: Championship, Time Attack, Score Attack, 2P Battle und Options. Der Championship-Modus setzt sich aus mehreren Einzelstrecken zusammen. Ihr fährt grundsätzlich immer gegen drei Computergegner. Nach dem Rennen werden je nach Plazierung Punkte vergeben, die neben der Gesamtplazierung auch für die Qualifikation für die nächste Strecke ausschlaggebend sind. Sollte der Fall eintreten, daß ihr beispielsweise im vorletzen Rennen nicht die geforderte Qualifikations-Punktezahl beisammen habt, fliegt ihr raus, und ihr dürft die gesamte Meisterschaft wieder von vorne beginnen (das nennt sich „Game Over"). Dasselbe passiert, wenn ihr euch nach dem letzten Rennen im Gesamtklassement auf Platz vier befindet. Damit nicht genug. Es existieren drei unterschiedliche Schwierigkeitsstufen, wobei zu Anfang nur die „Normal"-Stufe mit insgesamt sechs Kursen anwählbar ist. Hat man diese gemeistert, sprich, sich unter den ersten drei Rängen plazieren können, bekommt man Zugriff auf die nächste Schwierigkeitsstufe mit jeweils einer zusätzlichen Extra-Strecke (und natürlich stärkeren Gegnern). Die „Hard"-Stufe beinhaltet entsprechend sieben, die „Expert"-Stufe acht Kurse. Hat man alle drei Schwierig-

Im Championship-Modus geht es immer sehr eng zu. Standfestigkeit ist somit ebenfalls gefragt.

Nächtliche Kapriolen in Castle City



Ayumi Steward

2P Battle mit Horizontal-Bildschirm-Splitting

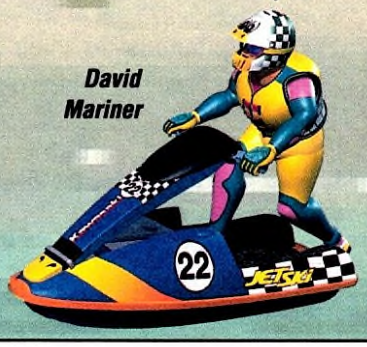
In den späteren Kursen gibt es öfters Abkürzungen

SCAN / EDIT: GADLER

keitsstufen erfolgreich abgeschlossen, erhält man eine sog. Reverse-Stufe, wobei alle acht Kurse nun in verkehrter Fahrtrichtung vorliegen. In den drei darauffolgenden Spielmodi können die in den jeweiligen Schwierigkeitsstufen erhaltenen Kurse direkt und einzeln angewählt werden. Im Time Attack fährt man sie somit auf Zeit und im 2P Battle auf einem horizontal gesplitteten Bildschirm zu zweit gegeneinander. Der Score Attack-Modus hingegen ist ein wenig anders aufgebaut. Zwar bekommt man hier ebenfalls die Strecken, entsprechend der erreichten Schwierigkeitsstufe, sie liegen jedoch anders als in den beiden oben genannten Modi nur in einer einzigen Ausführung vor (also keine Auswahl aus Normal-, Hard-, Expert- oder Reverse-Stufe). Es wird auch immer nur eine Runde gedreht. Die Gesamtpunktzahl für den Score ergibt sich aus der Summe der

Glücklich, wenn man auf Wasser fährt. Auf dem Cool Wave-Kurs (links unten) überwiegt das Eis.

durchfahrenen Ringe, den gemeisterten Sprungschanzen und den verbliebenen Sekunden bis zum Zeitlimit. Im Gegensatz zu den Ringen und der Zeit, die immer eine bestimmte Punkteanzahl ergeben, kann man nie genau sagen, was man bei den Sprüngen an Punkten erreichen kann. Hier werden die sog. „Action-Points" gezählt, die immer dann verteilt werden, wenn man einen Stunt auf seinem Jet Ski vollführt. So ergibt ein Salto-Rückwärts immer mehr Punkte als ein schlichter Handstand auf seinem Gefährt weil ersterer schwieriger zu bewerkstelligen ist. Natürlich wird wie in der Realität (z.B. beim Kunstturnen, Eiskunstlauf oder eben Jet Ski-Akrobatik) auch sehr auf die äußere Form geachtet. Ein hoher und sauberer Sprung zählt somit mehr als ein kurz mal so dahergehopster Stunt. Und die Punktrichter schauen peinlich genau auf jedes Detail! Näheres über die Stunts entnehmt ihr der abgebildeten Tabelle. Dies alles wäre für die Katz, wenn man seine Leistungen nicht für die Nachwelt verewigen könnte. Nintendo hat selbstverständlich daran gedacht, dem Modul einen Batteriespeicher zu spenden. Nicht nur das: Die gespeicherten Zeiten, Scores und die modifizierbaren Jet Skis (inklusive Fahrername) können auch auf die externe Memory-Karte kopiert und aufbewahrt werden. Für dieses Feature ist der Options-



David Mariner

GROBI'S GAMESHOP

Täglich Neuheiten

☎ 0 55 22 / 7 34 77

Besucht unser Ladengeschäft

Super Nintendo

Donkey Kong 3 dt.	139,–
Donald in Mani dt.	139,–
Pinocchio dt.	129,–
Lufia 2 dt*	119,–
Lufia 2 us	149,–
Schlümpfe 2 dt*	139,–
Streetfighter Zero 2 dt*	139,–
Tebris Attack dt*.	109,–
Terranigma dt*	129,–
Ultimate us*	149,–
Worms dt	129,–

Nintendo 64

Grundgerät us	599,–
RGB Kabel	89,–
Mario 64 us	169,–
Pilotwings us	169,–
K2 us*	169,–
Cruisin* USA us*	169,–
Wave Racer us*	169,–

Playstation

Grundgerät dt.	399,–
Lenkrad us.	149,–
RGB Kabel dt.	39,–
Adidas Power Soccer dt.	109,–
Alien Trilogy dt.	109,–
Andretti Racing dt*	99,–
Blam Machinehead us*	129,–
Braindead 13 dt*	99,–
Burning Road us*	129,–
Chronicles o.t.Sword dt.	109,–
Crash Bandicoot us*	129,–
Darkstalkers dt*.	99,–
Die Hard Trilogy us.	129,–
Earthworm Jim 2 dt*	99,–
Fade to Black dt	99,–
Formel I dt*	109,–
Final Mood us	129,–
Gunship 2000 dt	109,–
In the Hunt dt*	99,–
Iron & Blood us	129,–
King of Fighters 95 us	129,–
Lecagy of Kain us.	129,–
Memory Card & Meg dt	89,–
Myst dt*	109,–
Namco Vol . 1 dt.	99,–
NFL 96 dt*	99,–
Need for Speed dt.	99,–
NHL Face Off dt.	109,–
Olympic Soccer dt	99,–
Pad dt.	59,–
Pete Sampros dt*	99,–
Poéd dt	99,–
Powerplay Hockey dt*	99,–
Project Overkill us.	129,–
Raven Project dt*	99,–
Resident Evil	99,–
Return Fire dt	99,–
Ridge Racer 2 dt.	109,–
Side Winder dt	109,–
Star Fighter 3000 dt*	99,–
Triology us	129,–
Skeleton Warriors dt	99,–
Slam´n´Jam dt*	99,–
Sovjet Strike dt*	99,–
Street Racer dt*	99,–
Star Gladiators dt*	99,–
Spot g.t.Hollyw.us*	129,–
Tekken 2 dt*	109,–
Tilt dt*	99,–
Time Commando dt*	99,–
Titan Wars dt*	99,–
Tobal No 1 jp	149,–
Top Gun dt*	99,–
Tomb Raider us*	129,–
Tunnel B 1 dt*	109,–
Track & Field	99,–
Toshinden 2 dt.	99,–
Total NBA dt	109,–
Viewpoint dt	89,–
Viper dt*	109,–
Virtual Golf dt*	99,–
Warhammer dt*	99,–
Wipeout 2097 dt*	109,–
Williams Arcade dt*	89,–

*Bei Drucklegung noch nicht lieferbar

Sega Saturn

Alien Trilogy us	129,–
Destruction Derby dt	109,–
Die Hard Trilogy us	129,–
Fighting Vipers jp	139,–
Gradius Deluxe jp	49,–
Mood us	129,–
Panzer Dragoon 2 jp	79,–
Project Overkill us	129,–
Super Motocross us	129,–
Tunnel B 1 dt*	99,–
Virtua Cop 2 us*	129,–

Ladenpreise können abweichen. Alle neuen US und Japan-Games zwei Tage nach Erscheinen bei uns erhältlich! Annahmeverweigerern, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 30,-. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Wir haften nicht für Inkompatibilität.

Händleranfragen erwünscht.

Versandtasche 7 DM • Vorkasse 6 DM • Nachnahme 9 DM • Ab 250 DM Versandkosten frei

Aegidienstraße 28 • 37520 Osterode am Harz • Fax 05522/75825

Viele weitere Artikel auf Lager

SCAN / EDIT : GADLER

Modus, der letzte Menüpunkt, zuständig. Hier lassen sich der Fahrername (sinnvollerweise in alphabetischen Buchstaben) eintippen, Rekorde (Bestzeiten und High-Scores) bestaunen, Spielumgebung (Rundenzahl, Seegang und maximale Fehleranzahl) für jede Schwierigkeitsstufe individuell einstellen, Soundoptionen verändern, der interne Batteriespeicher streckenweise löschen und wie erwähnt das Gespeicherte auf die Memory-Karte (bzw. von der Karte auf den internen Speicher) übertragen. Puh, bei so vielen Optionen kann man eigentlich nicht meckern! Wie sieht das Ganze aber in der Spielepraxis aus? Egal in welchem Spielmodus ihr euch befindet, zu Beginn eines Rennens oder einer Serie bekommt ihr zunächst einen Auswahlbildschirm vorgesetzt, wo ihr euch für einen der insgesamt vier Fahrertypen (die ihr selbst benennen könnt) entscheiden müßt. Mit Ryota Hayami dürften die meisten eine gute Wahl tätigen. Er ist ein ausgewogener Allrounder, der sich für jede Strecke und Schwierigkeitsstufe hervorragend eignet. Ayumi Stewart ist noch einfacher zu steuern. Eine Type, die schnell ihre Anhänger bei Videospiel-Greenhorns finden dürfte. Miles Jeter ist der wendigste von allen, gibt aber sonst nichts her. Kurvenreiche Strecken wie „Castle City" oder Akrobatik-Stunts dürften seine Domänen sein. Der korpulente David Mariner ist hingegen ziemlich schwer zu steuern. Er eignet sich nur für fortgeschrittene Jet Ski-Piloten, die Wert auf Höchstgeschwindigkeit legen. Er ist auch der robusteste von allen, so daß er bei kleineren Kollisionen immer fest im Sattel sitzen dürfte. Abgesehen von diesen Ausstattungsmerkmalen, lassen sich im Menü auch die Fahrzeuge tunen. Der Menüpunkt „Custom" erlaubt Feineinstellungen in den Bereichen „Steuerung" (leicht bis schwerfällig), „Motor" (Schwerpunkt Beschleunigung oder Geschwindigkeit) und „Haftung" (gleitend bis griffig). Man sollte jedoch beachten, daß die jeweiligen Werte proportional zu- bzw. abnehmen. So kann ein Motor keine Spitzenwerte in Beschleunigung UND Höchstgeschwindigkeit gleichzeitig erreichen. Und noch etwas. Eine „griffige" Boden- bzw. Wasserhaftung führt zwangsweise zu Geschwindigkeitsverlust, da sie zugleich eine starke Bremswirkung hat! Man kann im Leben eben nicht alles haben... Und überhaupt raten wir jedem, der sich an *Wave Race 64* herantraut, viel viel Geduld mitzubringen. Wie bereits am Anfang bemerkt, handelt es sich bei Jet Ski um

Witterungsverhältnis und Tageszeit ändern sich je nach Strecke

Die Charaktere

Name	Steuerung	Gleiten	Robust	Geschw.	Beschl.
Ryota Hayami	★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★
Ayumi Stewart	★★★★	★★★	★★	★★	★★★★★
Miles Jeter	★★★★★	★	★★★	★★★	★★★
David Mariner	★	★★	★★★★	★★★★★	★★

Loop

Twist (rechts)

Twist (links)

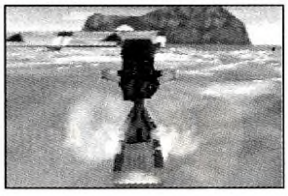
Handstand

Rückwärts

Stand + Salto

Tauchen

Nach einem Jump den Joystick nach oben gedrückt halten



SCAN / EDIT : GADLER

Die Power-Anzeige steigt nach jeder richtig umfahrenen Boje

Der Nebel auf dem Milky Lake lichtet sich in der 2.Runde

etwas, das aussieht wie ein „Schneemobil mit Rasenmähergriff". Und demnach verhält es sich auch. Es existieren bei diesen Sportfahrzeugen keine Steuervorrichtungen, wie wir sie von gewöhnlichen motorgetriebenen Fahrzeugen her kennen. Die Lenkung erfolgt überwiegend durch Gewichtsverlagerung, was man erst nach und nach auf dem Joypad erlernen muß. Hier kommt das Analog-Joypad des *Nintendo 64* dem Spiel jedoch voll zugute. Neben der herkömmlichen Links-Rechts-Steuerung wird durch den Analog-Stick auch die Gewichtsverteilung nach vorne und hinten gesteuert. Die Auswirkungen davon bekommt ihr am deutlichsten bei Sprüngen zu spüren. Zieht der Fahrer dabei den Steuerknüppel nach hinten (bzw. unten), hebt sich der Bug, und der Absprungwinkel des Gefährts wird steiler. Ein weiter hoher Sprung ist dann das Resultat, wobei beim Aufschlag auf dem Wasser eine große Bremswirkung erzielt wird. Umgekehrt taucht das Boot unter die Wasseroberfläche. Man kann aber das Ganze auch mit der seitlichen Steuerung verknüpfen. Zieht ihr den Knüppel voll nach links unten, wird das Fahrzeug abgebremst, und es dreht scharf fast um 180 Grad) nach links ab – je nach Knüppelanschlag und Wellengang mehr oder weniger. Zusammen mit der schon beinahe malerischen und ausgesprochen rasanten Polygongrafik (dieses Wasser – Wahnsinn!) verleitet diese verspielte Steuervorrichtung dazu, mit dem Jet Ski stundenlang in der Gegend einfach mal so herumzukurven und irgendwelche Sachen auszuprobieren – einfach so aus Spaß an der Freude... *tet*

Ladenlokal
45131
Essen
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201 / 777225
Ladenpreise können abweichen

GAMESTORE
Spielend durchs Leben

Ladenlokal
40211
Düsseldorf
Kölner Str. 25
Tel. 0211 / 1649409
Ladenpreise können abweichen

SONY PLAYSTATION

Sony Playstation dt.	389,--	Gunship dt.	99,90
Pad	59,90	Track & Field dt.	99,90
Padverlängerung	24,90	Thunderhawk 2 dt.	99,90
Negcon dt.	89,90	Blazing Dragon dt.	89,90
Memorycard	49,90	Burning Road dt.	99,90
Memorycard Plus	89,90	Onside Soccer dt.	99,90
Link-Kabel	49,90	NHL Face Off dt.	99,90
RGB-Kabel	39,90	Top Gun dt.	99,90
Gamebuster dt.	89,90	True Pinball dt.	99,90
Lenkrad + Pedale	149,90	Worms dt.	99,90
Alien Triologie e.PAL	89,90	Fade to Black dt.	89,90
Total NBA 96 dt.	99,90	Space Hulk dt.	89,90
Andretti Racing dt.	89,90	Namco Museum 1 dt.	99,90
Time Commando dt.	89,90	Myst dt.	99,90
Decent dt.	89,90	W. Commander 3 dt.	99,90
Return Fire dt.	99,90	Tohshinden 2 dt.	99,90
Road Rash dt.	89,90	Tekken 2 dt.	109,90
Magic Carpet dt.	89,90	Bust-A-Move dt.	69,90
FORMEL 1 dt.	109,90	Sampres Tennis dt.	99,90
Need for Speed dt.	89,90	Raging Skies dt.	99,90
Street Fighter Alpha	89,90	Chr. of the Sword dt.	99,90
Resident Evil PAL	89,90	Wipeout 2097 dt.	99,90
Olympic Games dt.	89,90	Pro Pinball dt.	89,90
Baphomets Fluch dt.	89,90	PGA Golf 97 dt.	89,90
R.R. Revolution dt.	99,90	Beyond T. Beyond us.	119,90
Discworld kompl. dt.	89,90	Die Hard dt.	89,90
Tunnel B 1	89,90		
Po`ed dt.	99,90		
A-Train dt.	99,90		
Transport Tycoon dt.	99,90		
NHL Powerplay us.	119,90		
Crash Bandicoot us.	119,90		

DAS HEFT MUSS MAN HABEN !!!

Sofort lieferbar, monatlich neu
Die aktuelle Ausgabe des Sony Playstation Magazine inklusive
DEMO - CD (PAL)
Das Magazine ist in englisch
Jetzt bestellen zum Preis von
24.90 DM
zzgl. Versandk. 9,- DM

Folgende spielbare Demos sind auf dem oben abgebildeten Magazine Ausgabe 11:
Tekken 2, Pinball, Fade to Black u.a.
Ab 11.10 Ausgabe 11 bei uns erhältlich !!!
Vorraussichtlich mit spielbaren Demos von:
Crash Bandicoot, Broken Sword, Die Hard, F1 u.a.

ACHTUNG JETZT AUCH IM INTERNET !!!
http://members.aol.com/gamestores/index.htm
Händleranfragen unter Fax 0201 / 777236
Irrtürmer, Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 10,90 DM

NEU NEU NEU NEU NEU
Sony Playstation Video
Sofort lieferbar, monatlich neu
Video Nr.4 ab 4.Oktober auf dem Video zusehen:
Crash Bandicoot, Soviet Strike, Samurai Showdown 3, Final Fantasy 7, u.v.m.
60 MIN *** VHS
SOFORT BESTELLEN
NUR 19,90 DM

Saturn Magazine
Sofort lieferbar, monatlich neu
Saturn Total Magazine inkl. Demo CD (PAL)
Das Magazine ist in englisch
Jetzt bestellen zum Preis von
24.90 DM
zzgl. Versandk. 9,- DM

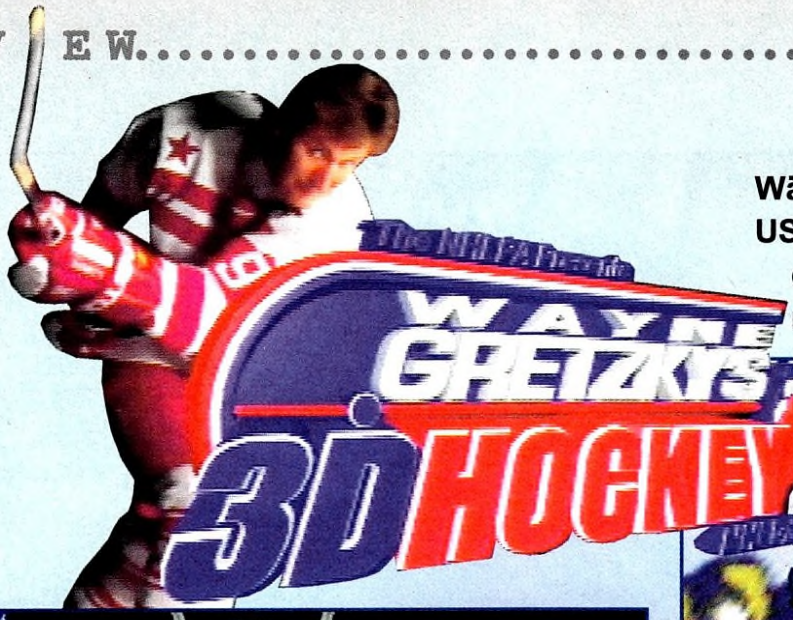
NINTENDO 64
Nintendo 64 us. ab Anfang Oktober lieferbar !!!

SATURN

Action Replay dt.	89,90
Adapter us. / jap.	59,90
Memory Backup	89,90
RGB Kabel	49,90
Pad Verlängerung	24,90
Sega Ralley dt.	99,90
V. Cop + Gun dt.	159,90
V. Fighter 2 dt.	99,90
Sim City 2000 dt.	99,90
Mysteria dt.	99,90
Thunderhawk 2 dt.	99,90
Gun Griffon dt.	89,90
Tomb Raider dt.	99,90
X-Men dt.	89,90
Shining Wisdom dt.	89,90
Alien Triologie dt.	99,90
Discworld dt.	99,90
Fifa Soccer 96 dt.	89,90
Road Rash dt.	99,90
Street Fighter Alpha	99,90
Fighting Viper jp.	129,90
Destruction Derby dt	89,90
NFL Quarterback	99,90
P. Dragroon 2 dt.	99,90
Theme Park dt.	89,90
Need for Speed dt.	99,90
NHL Powerplay us.	109,90
Rayman dt.	99,90
F1 Live	99,90
Nights dt. inkl. Pad	129,90
Story of Thor 2 dt.	89,90
Exhumed dt.	99,90

0201 / 777235

SCAN / EDIT : GADLER



Während seines zweiwöchigen US-Trips durfte Rob sogar das erste N64-Sportspiel mal kurz testen.

Oben: Wer sich die Spieler beim Bully genau betrachtet, bemerkt die detaillierten Texturen, sogar die Nummern sind deutlich zu lesen .

Rechts: Bei besonders strammen Schüssen steht das Tor in Flammen

Aus der Entfernung hat der Goalie wohl keine Chance

Nachdem NBA Hangtime auf das Frühjahr ´97 verschoben wurde und FIFA Soccer vor Weihnachten nur in Japan als J-League-Version veröffentlicht wird, müssen sich Sporthungrige N64-Besitzer vorerst mit Williams Wayne Gretzkys 3D Hockey begnügen, das von Time Warner vertrieben wird. Grafisch steht die erste N64-Eishockeysimulation den schon veröffentlichten Titeln in nichts nach. Die Polygon-Cracks wirken dank Motion-Capturing und detailliertem Texturemapping extrem realistisch und bewegen sich erstaunlich flüssig übers Eis in gerenderten Stadien. Natürlich stehen für den anspruchsvollen Fan mehrere Spielmodi bereit, inklusive Saison- und Tournamentmode. Die Anzahl der Spieler pro Team läßt sich von drei bis fünf variieren und durch die vier Joypadports könnt ihr auch ohne Mehrspieleradapter zum munteren Eisquartett antreten. Der Simulationsmode bietet realistische Rahmenbedingungen. Weil eure Akteure ermüden, solltet ihr eure Angriffs- und Verteidigungsreihen regelmäßig durchwechseln. In einigen Spielarten stehen euch auch spezielle Aktionen zur Verfügung z.B. gibt es Schüsse, bei denen der Puck brennt und das Tor (falls ihr trefft) ebenfalls Feuer fängt.

Die Kameraansicht läßt sich aus mehreren horizontalen, vertikalen und isometrischen Perspektiven wählen und bewegt sich absolut flüssig mit dem Geschehen auf dem Eis mit. Bleibt zu hoffen, daß die Entwickler sich bei der Programmierung der künstlichen Intelligenz der computergesteuerten Mitspieler von EAs NHL-Serie inspirieren ließen, denn bei kaum einer anderen Sportsimulation beeinflußt das Verhalten eurer Kameraden auf dem Eis den Spielspaß mehr als bei Eishockeysimulationen. Was nutzt der schönste Paß vors Tor, wenn euer Center nie da steht, um abzuschließen. Williams versicherte uns jedoch, daß sich die Spieler auf dem Eis absolut realistisch bewegen und immer optimal auf den Spielverlauf reagieren werden. Nachdem das Nintendo 64 in Europa erst im März ´97 erscheint, werden wir Wayne Gretzky hierzulande wohl erst im Frühsommer zu sehen bekommen, außer ihr besorgt euch den Import, der könnte schon ab Dezember in den Läden stehen. *rz*

Diese Perspektive wirkt zwar spektakulär, zum Spielen eignet sie sich aber wegen mangelnder Übersicht nicht

SCAN / EDIT : GADLER

TEUFLISCH GUT!

Sony Playstation – Spiele

A4 Evolution Global *		99,99
Alien Trilogy		89,99
Andretti Racing *		89,99
Baphomet's Fluch *		**89,99**
Battle Arena Toshinden 2		99,99
Bubble Bobble 2 *		89,99
Bust A Move 2		69,99
Casper *		89,99
Cheesy *		89,99
Chronicles of the Sword *		89,99
Complete Onside Soccer *		89,99
Crash Bandicoot *		109,99
Crusader – No Remorse *		89,99
Cyberia		89,99
Darkstalkers *		89,99
Davis Cup Tennis *		89,99
Deadly Skies *		89,99
Descent		89,99
Destruction Derby		99,95
Discworld (dt.)		89,99
Dragonheart: Fire & Steel *		89,99
Earthworm Jim 2 *		**89,99**
Formel 1		99,99
Fade to Black		89,99
FIFA Soccer 96	AKTIONSPREIS!	59,99
Galaxian 3 *		89,99
Gunship (engl.)		89,99
International Track & Field	AKTION!	79,99
In the Hunt *		89,99
Iron Man / XO *		89,99
Jewels of the Oracle *		89,99
Jumping Flash 2 *		99,99
Killing Zone		89,99
Konami Open Tennis *		89,99
Madden '97 Football *		89,99
Myst *		89,99
Namco Museum Pieces 1		99,99
Namco Museum Pieces 2 *		**89,99**
Namco Soccer Primal Goal *		89,99
NBA Live '97 *		89,99
Necrodrome *		99,99
Need for Speed		89,99
NHL Hockey '97 *		89,99
Olympic Games		89,99
Olympic Soccer		89,99
PGA Tour Golf '96		59,99
Parodius Deluxe	AKTIONSPREIS!	59,99
PGA Tour Golf '97 *		89,99
Pitball *		99,99
Po'ed *		89,99
Powerplay Hockey *		89,99
Primal Rage	AKTIONSPREIS!	69,99
Pro Pinball		79,99
Resident Evil (dt.)		89,99
Return Fire *		89,99
Return to Zork *		89,99
Ridge Racer Revolution		99,99
Sampras Extreme Tennis *		**99,99**
Skeleton Warriors *		89,99
Slam 'n Jam *		79,99
Soviet Strike *		89,99
Spot 3 *		89,99
Starfighter 3000 *		89,99
Steel Harbinger *		89,99
Syndicate Wars *		89,99
Tilt! *		89,99
Time Commando *		89,99
Top Gun – Fire At Will *		89,99
Tunnel B1 *		**89,99**
Warhammer *		89,99
Wing Commander 3		99,99
Wipe Out 2097 *		99,99

Sega Saturn – Spiele

Alien Trilogy	89,99
Alone in the Dark 2 *	99,99
Athlete Kings	89,99
Battle Monsters	89,99
Blackfire *	89,99
Blazing Dragons *	79,99
Bubble Bobble	89,99
Burn Cycle *	89,99
Bust A Move 2 *	**79,99**
Casper *	89,99
Chaos Control *	79,99
Crusader – No Remorse *	89,99
Cyberia	89,99
Daytona USA Championship Edition *	99,99
Deadly Skies *	89,99
Destruction Derby *	89,99
Discworld (dt.)	89,99
Dragonheart: Fire & Steel *	89,99
Earthworm Jim 2 *	89,99
Exhumed *	**99,99**
FIFA Soccer 96	89,99
Fighting Vipers *	99,99
Gex	79,99
Ghen War *	89,99
Guardian Heroes	89,99
Gun Griffon	89,99
Hi-Octane *	89,99
In the Hunt *	89,99
Iron Man / XO *	89,99
Keio 2 *	89,99
Madden '97 Football *	89,99
Mr. Bones *	89,99
NBA Action Basketball	89,99
NBA Live '97 *	89,99
Need for Speed	89,99
NHL Hockey '97 *	89,99
Nights (incl. 3D Control Pad)	**139,99**
Night Warriors	109,99
Olympic Games *	89,99
PGA Tour Golf '97 *	89,99
Pool Champion *	89,99
Powerplay Hockey *	89,99
Primal Rage *	89,99
Pro Pinball *	89,99
Raven Project *	89,99
Real Yumene (dt.) *	129,99
Return to Zork *	89,99
Road Rash *	89,99
Sega Worldwide Soccer '97 *	**89,99**
Sim City 2000	99,99
Skeleton Warriors *	89,99
Soviet Strike *	89,99
Space Hulk *	89,99
Spot 3 *	89,99
Starfighter 3000 *	89,99
Story of Thor 2	89,99
Street Fighter Alpha	89,99
Street Fighter: The Movie	89,95
Striker '96 *	89,99
Syndicate Wars *	89,99
Thunderhawk 2	109,99
Tilt! *	89,99
Tomb Raider *	99,99
Tunnel B1 *	89,99
Virtua Cop 2 *	99,99
Virtua Fighter Kids *	**69,99**
Virtual Open Tennis *	79,99
Waterworld *	89,99
Wing Arms	89,99
Worms	79,99
WWF Wrestlemania: Arcade Game *	89,99
X-Men: Children of the Atom	79,99

Sony Playstation – Zubehör

Sony Playstation incl. Control Pad	399,99
Action Replay	69,99
Antennenkabel	49,95
Joypad mit Auto-Feuer und Zeitlupe	39,99
Lenkrad incl. Gangschaltung & Pedale	159,99
Link-Kabel	49,95
Maus	59,95
Memory Card (8 Meg)	**79,99**
Memory 3,5"-Diskettenlaufwerk	179,99
Multi-Tap (4-Spieler-Adapter)	69,99
neGcon (Control Pad)	89,99
RGB-Scart-Kabel (Fire)	49,99
X-Tender (Joypad-Verlängerungskabel)	29,99

Sega Saturn – Zubehör

Sega Saturn incl. Control Pad	449,99
6-Spieler-Adapter	79,95
Action Replay (incl. Import-Adapter)	99,99
Antennenkabel mit Bildfilter	59,95
Arcade Racer (Lenkrad)	129,95
Backup Memory	109,99
Control Pad	44,95
Joypad mit Auto-Feuer und Zeitlupe	**39,99**
RGB-Scart-Kabel	39,99
Universal-Adapter für Import-Spiele	79,99
Video-CD MPEG-Karte	349,95
Virtua Stick	89,95
X-Tender (Joypad-Verlängerungskabel)	29,99

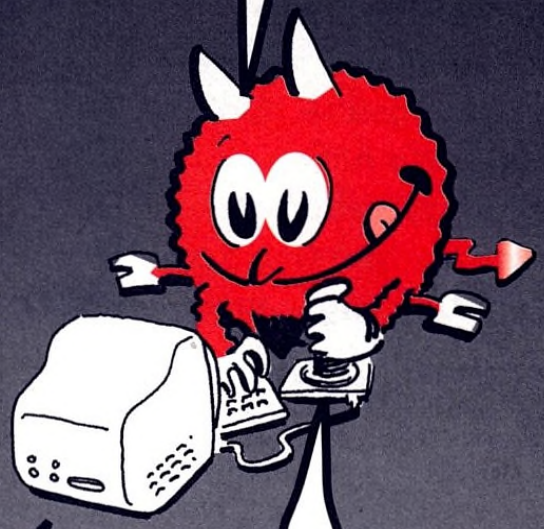
Playstation Zubehör-Paket

Sony Controller	59,95
Memory Card	49,95
PSX-Tasche	29,99

Komplettpreis

99,99

Sie sparen 39,90!



Wir präsentieren die neuen Action-Knüller:

Die Hard Trilogy

PSX * / SAT * je

89,99

Tekken 2

PSX *

109,99

Media Point

Media Point Vertriebs GmbH – Versandzentrale
Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin (Steglitz)
Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

(030) 794 72 111

Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28
BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM inclusive 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Vorkasse: 6,99 DM – Kreditkarte: 9,99 DM – Nachnahme: 9,99 DM zzgl. 3,– Post-NN-Gebühr – ab 250,– DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei! – Express-Versand und UPS auf Anfrage! – Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,– DM
Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Versandbestellungen! Anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.

MasterCard VISA AMERICAN EXPRESS

Wo Sie uns finden:

Seit 04.10.96 endlich auch in Dortmund

Media Point
Berlin – Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144

Media Point
Berlin – Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182

Media Point
Hamburg – Harvesteh.
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139
U-Bahn 3 Hoheluftbr.
Bus 35, 102

Media Point
Bremen
Hanseatenhof 9
im Lloydhof / P am Brill
Tel.: (0421) 16 80 80
Str.-bahn 2,3 Am Brill

Media Point
Dortmund
Rheinische Straße 85
Tel.: (0231) 914 25 24
Straßenbahn 404
Heinrichstraße

Media Point
Berlin – Friedr.hain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 80 790
U-Bahn 5 Rth. Friedr.h.
Tram 20,21 Bersarinpl.

Media Point
Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 383 02 191
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204

Media Point
Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 433 96 05
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 125, 133, 222

Media Point
Koblenz
Rizzastraße 44
Tel.: (0261) 914 10 85
alle Bahnbusse
KEVAG-Bus 9, 10

Media Point
???
... to be continued.
Demnächst auch
in Ihrer Nähe!

SCAN / EDIT : GADLER

SAMURAI SHODOWN III

In Samurai Shodown 3 zischen pfeilschnelle Ninja-Fäuste und messerscharfe Langsäbel durch die Lüfte. Wir haben uns die PlayStation-Version des Neo Geo Kult-Beat'em-Ups angesehen.

Kabuki-Kämpfer "Kyoshiro" ist eine der schönsten SS3-Figuren

Nachdem das Neo-Geo-System langsam in die Jahre gekommen ist, will auch SNK ein Stück vom lukrativen Next-Generation-Kuchen abbekommen. Mit originalgetreuen PlayStation- und Saturn-Umsetzungen seiner letzten Beat 'em-Up-Knaller will der japanische Spielehersteller nochmals für klingende Kassen sorgen. *Samurai Showdown 3* ist nach *King of Fighter '95* der nächste Kandidat auf der 32-Bit-Konvertierungsliste. Im dritten Teil der fernöstlich angehauchten „Mantel & Degen"-Saga treffen sich 15 durchgestylte Haudegen zum erbarmungslosen Turnierkampf. Jeder Teilnehmer verfügt über ein ausgefeiltes Special-Repertoire, das sich mit den üblichen Joypadkombinationen aktivieren läßt. Eine zusätzliche „Power"-Energieleiste gestattet es, besonders wirkungsvolle Treffer bei seinen Kontrahenten zu landen. Völlig unverbraucht ist die Idee, daß der Spieler eine zweite Identität (gut oder böse) seines Lieblingsrecken auswählen kann. Rein äußerlich unterscheiden sich alle Doppelgänger nur durch ein anderes Klamotten-Outfit, doch im Detail besitzt das Ego-Spiegelbild völlig neue Schlagvariationen. Für zusätzliche Abwechslung im üblichen Prügel-Einerlei sorgen verschiedene Schlagwaffen, die in Form von Schwertern, Florett-Säbeln oder anderen bizarren Klingen-Kreationen auftauchen. Grafisch sieht die PS-Version fast so gut aus wie das Neo-Geo-Original. Technisch ist die Umsetzung ziemlich miserabel gelungen. Die Animationphasen der Spielfiguren sind eine wahre Ruckelorgie, als ob das Kampfgeschehen in Zeitlupe abläuft. Bleibt nur zu hoffen, daß weitere SNK-Umsetzungen wieder an die Qualität von King of Fighter '95 anknüpfen können. *ws*

(Importmuster: MARO Telefon: 0711/221422)

Prächtige Kämpfernaturen zeichnen die Samurai-Serie aus

Hier ein "Super Death Move" in der entscheidenden Endphase

Jüngling Basara erteilt Galford eine knüppelharte Lektion

SCAN / EDIT : GADLER

PlayStation

Pandemonium!™

Die neue Hofnarrenfreiheit

Crystal Dynamics Freestyle 3-D-Technik bringt die PlayStation zum Kochen!

Comedy pur: Die Charaktere werden von zwei der besten US-Stand-Up-Comedians gesprochen

Vom Rhinozeros bis zur Schildkröte: Morphe in verschiedene Lebewesen

Ein Joker, eine Handpuppe und ein nettes Mädel - aber dies ist kein Kartenspiel, kein Vorschulvergnügen - Pandemonium! ist das hyperschnelle 3-D-Action-Jump & Run mit psychedelischer 3-D-Grafik, grooviger Musik, nervenzerfetzender Spannung und den coolsten Charakteren jenseits der 32-Bit-Welt: die akrobatische Nikki und der durchgeknallte Hofnarr Fargus samt Handpuppe Sid machen Pandemonium! zu dem was es ist: Verrückt, überraschend & unglaublich unterhaltsam.

Take a ride!

Ab November für Sony PlayStation erhältlich

BMG Interactive im Internet: http://www.bmginteractive.de

CRYSTAL DYNAMICS

Im Vertrieb von: BMG INTERACTIVE

WAR GODS

Die Zeitspanne für Arcade-Umsetzungen wird immer kürzer: Kaum steht War Gods in den Spielhallen, können wir schon einen ersten Blick auf die Playstation-Umsetzung werfen.

Unsere Lack-Lady läßt die grünen Skelette tanzen: das kostet!

Alle 10 Götter im Überblick

Vom Spielgefühl her könnte aus War Gods ein echter Hit werden

Williams, der Schöpfer jener heißdiskutierten Trilogie (eigentlich sind's ja vier Teile) traut sich mit diesem Titel genauso wie Capcom mit *Star Gladiators* erstmals in eine Arena, die bis dato in fester Hand von Namco, Sega und – mit Abstrichen – Takara war: die 3-D-Fighter. Die in unserer Version bereits anwählbaren zehn Kriegsgötter erinnern dann auch move-technisch mehr als frappierend an die Serie um Sub-Zero und Liu Kang, besitzen sie doch mit je zwei Punch- und Kick-Buttons die identische Angriffssteuerung, und auch die charakteristischen Uppercut- und Roundhouse-Moves tauchen wieder auf. Natürlich muß auch zum Block wieder ein Button gedrückt werden. Zum echten 3-D-Beat'em Up machen *War Gods* aber die typischen Seitsprung-Tasten und ein 3-D-Action-Button. Letzterer entlockt der außergewöhnlichen Kämpferriege um eine Lack-Lady und einen ägyptischen Kämpfer mit Hundsmaske sehenswerte Special-Moves und In-Fight-Techniken, bei denen sich die Kamera-Perspektive dreht und schon mal Waffen zum Einsatz kommen, die man vorher bei den Göttern gar nicht gesehen hat. Ein ausgereiftes, hochzählendes Combo-System gehört auch zu den Zutaten. Beim ersten Anspielen fiel dann auch schon die von Williams gewohnt gute Steuerung auf und erste Combos ließen sich schon schön aneinanderreihen. Farbenfrohe Specials wie ein Ring von grünen Skeletten, die an des Gegners Lebensenergie zehren oder blaue Prismen, die ihn in der Luft einhüllen, machten schon Laune. Die Backgroundmusik fehlte zwar noch, dafür machten aber die in poppigen Farben gehaltenen Stages einen guten Eindruck. Bei GT-Interactive, dem europäischen Distributor, meinte man, die fertige Version könnte es noch in diesem Jahr in die Läden schaffen (seeehr vage!). Die N64-Version wird dafür definitiv erst Mitte nächsten Jahres erscheinen. *rk*

Dieser rote Laser bereitet gerade eine 3-D-Fatality vor: Williams kann's einfach nicht lassen!

Das Combo-System erinnert ganz frappierend an den bekannten Vierteiler

Oben: Tak verglüht im lodernden Maya-Feuer
Links: In dieser Vorversion gab's schon 'ne Menge farbenprächtiger Special-Moves zu bestaunen

SCAN / EDIT : GADLER

Hexen

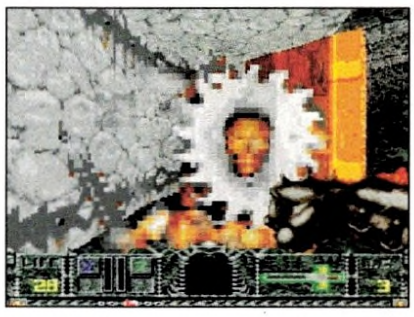
Neben Beat'em Ups und Rennspielen boomt derzeit ein weiteres Genre: Wir haben uns Hexen, einen Vertreter der noch nicht indizierten 3-D-Shooter-Garde, angeschaut.

Die Monster sind im gewohnten id-Stil gehalten

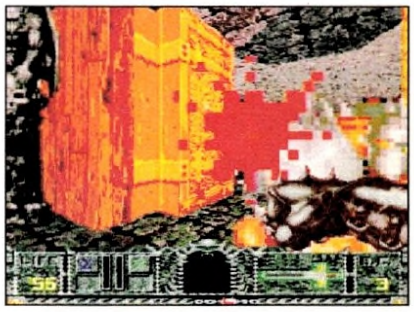
So sieht's im echten Spiel leider mal wieder nicht aus

Nur mit Panzerhandschuh sind wir nicht allzuweit gekommen...

Im extralangen Render-Intro werdet ihr über die Verschwörung aufgeklärt



Ohne Waffen rasieren euch die Hexen-Biester eiskalt weg



Was das wohl für ein seltsamer Klecks auf dem Screen ist?

Dieses aus dem schier unerschöpflichen Fundus von First-Person-Ballerspielen des Genre-Erfinders id stammende Sequel zu einem indizierten PC-Klassiker läßt euch erstmals zu Beginn einen von drei Charakteren wählen. Ihr stürzt euch entweder als Krieger, Geistlicher oder Magier in die Schlacht gegen doppelköpfige Ungeheuer und feuerspeiende Flugmonster. Anstelle von Munitionskisten werdet ihr im mittelalterlich angehauchten *Hexen* dann auch Power-Ups in Form von Zaubertränken und -sprüchen sowie verschiedene Klingen aus den versteckten Winkeln der Stages aufklauben. Besonders effektive Vertreter der Gattung blanker Stahl müssen dann auch erstmal Stück für Stück gefunden und zusammengesetzt werden, so daß gewisse RPG-Elemente der Action zusätzliche Würze verleihen. Im Gegensatz zu den meisten Vertretern dieses Genres spielt sich *Hexen* nicht linear, d.h. ihr dürft euch die nächsten Level oftmals selbst aussuchen. In unserer frühen PS-Version konnte man noch keine Waffen ausprobieren (wir mußten uns mit einem lächerlichen Panzerhandschuh durch die Level schlagen!) und die Grafik, obschon ziemlich schnell, wirkte noch etwas pixelig. Dafür durfte aber schon ein überdurchschnittlich langes, sehr hübsches Render-Intro über die Hintergrundgeschichte des Ganzen bestaunt werden. Dennoch hat uns GT-Interactive die fertigen Versionen für Playstation und Saturn mit allen 36 Leveln und 12 verschiedenen Gegnern des Originals inklusive des absoluten Obermotzes, der euch auf einer riesigen Schlange reitend den Garaus bereiten will, für November versprochen. *rk*

SCAN / EDIT : GADLER

Während seiner US-Tour hat Rob auch bei unseren alten Kumpels von Shiny Entertainment vorbeigeschaut und interessante Infos zu Shinys erstem 32-Bit-Spiel mitgebracht

WILD 9

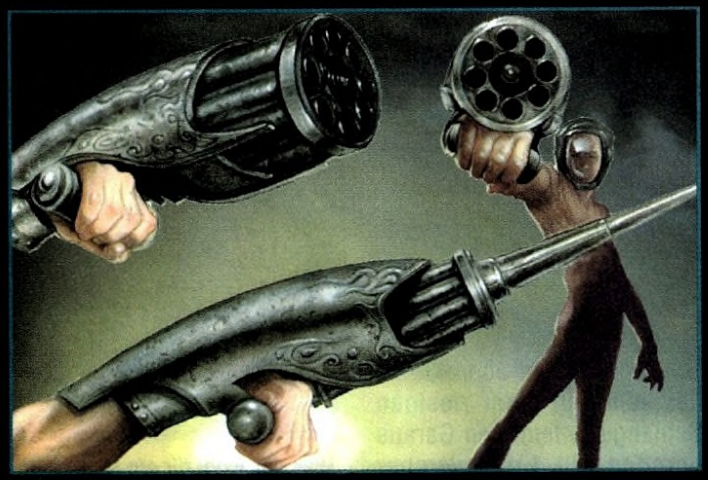
Wer könnte ein neues Spiel besser beschreiben als der Entwickler selbst? Aus diesem Grund lassen wir David Perry, Präsident von Shiny Entertainment, zu Wort kommen, der uns über den aktuellen Stand von *Wild Nines* informiert.

David Perry: Wir wollten ein Spiel wie *Wild Nines* eigentlich schon vor Jahren machen, aber der zu geringe Speicherplatz der Cartridge hat dies bisher verhindert. Für uns hat das CD-ROM-Konzept fast schon etwas Magisches an sich, denn dadurch steht uns ungefähr 215mal mehr Speicherplatz zur Verfügung als z.B. für Earthworm Jim 16-Bit. Deshalb konnten wir endlich die Arbeit an *Wild Nines* beginnen, dem PSX- und Saturn-Spiel mit den meisten Animationsphasen überhaupt. Earthworm Jim bestand aus rund 3000 Animationsphasen, für Wild Nines werden es rund 60000 sein. Wenn du als "Wex", der Hauptfigur von Wild Nines, in das Spiel eintrittst, wird er sich sehr lebendig anfühlen, er reagiert, als ob er tatsächlich real wäre. Es hat sehr lange gedauert, bis das Spiel so funktionierte, wie wir es wollten, es steht uns noch eine Menge Arbeit bevor. Grundsätzlich wollten wir die Hautpfigur sehr viel ernster und härter als Earthworm Jim machen, das Spiel wird zwar nicht völlig humorlos sein, aber mit Wex' Waffe könnt ihr zum Beispiel einen Gegner noch etwas quälen, bevor ihr ihn in Stücke ballert.

Die Entwicklung von *Earthworm Jim 2* war ein großer Fehler. Wir haben so viele neue Ideen für Spiele und bräuchten eigentlich 72-Stunden-Tage, um alles zu verwirklichen. Als wir uns für den Nachfolger zu Jim entschlossen, bedeutete dies, daß wir ein ganzes Jahr

Rechts: Das ist Curtz, einer der bösen Buben im Spiel

Aus solchen Drahtgittern besteht jeder Level in Wild 9's



Erste Skizzen der ungewöhnlichen Waffe der Hauptperson in MDK

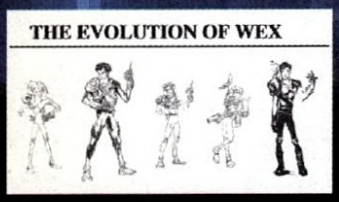
MDK

Eigentlich hätten wir euch auch gerne etwas von MDK für die Playstation gezeigt, aber die PSX-Umsetzung wird nicht von Shiny selbst programmiert. Erst Ende Juli fiel die Entscheidung, MDK auch für die Playstation zu veröffentlichen, nachdem David Perry ein Entwickler-Team gefunden hatte, dem er die schwierige Aufgabe zutraute. Die Jungs (den Namen dürfen wir noch nicht verraten) fingen erst Mitte August mit der Adaption des PC-Codes an, deshalb gibt es logischerweise noch keine Screenshots der PSX-Version. Immerhin stellt Shiny den Programmierern den PC-Sourcecode zur Verfügung und unterstützt das Projekt soweit möglich, die Saturn- und PC-Umsetzungen von *Earthworm Jim* wurden von Shiny nur genehmigt aber in keiner Weise unterstützt. David Perry selbst meint, die PSX-Version wird wohl mehr Polygone und weniger detaillierte Texturen vorweisen. Die 3D-Engine dürfte dem PC-Vorbild in nichts nachstehen, und für Deutschland wird das Spiel mit Sicherheit entschärft. Spätestens bis Weihnachten soll MDK für Playstation auf dem gleichen Entwicklungsstand sein wie das Original, bis dahin werden wir Euch mit Sicherheit auch ein ausführliches Preview mit PSX-Bildern liefern, wahrscheinlich in VG 12/96 oder 1/97.

warten mußten, bevor wir neue Projekte angehen konnten, doch das Warten hat sich für uns gelohnt. Wir haben neue Leute eingestellt, um an zwei Spielen gleichzeitig arbeiten zu können. Das zweite Spiel in Entwicklung heißt *MDK* und wird für PCs erscheinen. Die Arbeit an beiden Projekten macht viel Spaß, da die zwei Spiele völlig unterschiedlich sind. Es herrscht ein gesundes Arbeitsklima, und die Teams verstehen sich gut und unterstützen sich gegenseitig.

In den USA gibt es inzwischen eine *Earthworm Jim* Fernsehshow, und das gleiche wollen wir auch mit *Wild Nines* erreichen. Wex, die Hauptfigur, besteht aus drei Teilen: er selbst, "The Rig" (so heißt die unglaubliche Waffe, die er auf seiner Schulter trägt) und schließlich "Bangus", sein treuer Gefährte, der in "the Rig" lebt. Momentan arbeiten wir an verschiedenen Methoden, wie Bangus Wex im Spiel unterstützen wird. Insgesamt gibt es in *Wild Nines* 24 Charaktere, so viele neue Figuren konnten bisher nur wenige Spiele vorweisen. Abschließend noch eine kurze Zusammenfassung einiger cooler Features von *Wild Nines*:

Die ersten Demos zeigen nur, was die Grafik-Engine kann



Die ersten Entwicklungszeichnungen von Wex

1. Wes beherrscht eine Million unterschiedlicher Moves, er benötigt dafür aber nicht eine Million Joypad-Buttons. 2. Wex besitzt eine absolut phantastische Waffe. 3. Die Wild-Nines-Welt wirkt sehr lebendig, z.B. bewegen sich Bäume im Wind, Blätter fallen herunter etc. 4. Die Gegner sind sehr intelligent und werden dich verfolgen, wie du es noch nie erlebt hast. 5. Die Musik und Soundeffekte geben dir ein Gefühl, als ob du einen Film siehst. 6. Wir werden dich nicht mit irgendwelchen gefilmten Zwischensequenzen langweilen, wir wollen schließlich, daß du lange spielst!

Wild Nines sollte laut Plan im April 97 fertig sein. Ich werde euch mit regelmäßigen Updates in der Video Games auf dem laufenden halten. Bis bald, euer David Perry. *rz*

FUNNATIC GAMES
Ankauf & Verkauf von Videospielen und Geräten
Gebrauchte Sony und Saturn Spiele solange der Vorrat reicht!!!
Jede Menge SuperNintendo & MegaDrive Spiele ab DM 29,-
Ab 300,- DM Versandkostenfrei!
Neuheiten täglich !!!!!!
Lieferbedingungen: Porto 6,95 + NN
Tel: 0641-9 709 973
Montag bis Freitag 12.00 - 21.00 Uhr

GAMES Gunter Zilch - Games
Laden & Versand
Bauerngasse 101
97421 Schweinfurt
Tel:09721/21623

Sony Playstation:
Grundgerät 389,00
Formel 1 109,00
Tekken 2 109,00
Wipe Out 2097 99,00
Die Hard Trilogy US 99,00
Andretti Racing 89,00
A IV Evolution 99,00
Crash Bandicoot 109,00
Baphomets Fluch 99,00
Blazing Dragons 89,00
Weitere Titel lieferbar
Playstation Airbrush ab 80 DM (Eigenentwürfe möglich)
Irrtümer u Preisänderungen vorbehalten.
Ladenpreise können variieren.

Händleranfragen erwünscht
Fax:09721/16982
NEU:
GZ GAMES E-MAIL für Bestellungen
GZGAMES@mailbox.de
Lieferbedingungen:
Versand 9.-+3.-NN
Annahmeverweigerer 20 DM Gebühr.
Wir führen auch PC Software

Sega Saturn:
Grundgerät 419,00
Nights + Controller 129,00
Exhumed 89,00
Die Hard Trilogy US 99,00
Night Warriors 89,00
Mega Man X3 89,00
weitere Titel lieferbar
Nintendo 64:
call for Details
Manga/Anime DT:
Devil Hunter Yoko 1 39,95
Wind of Amnesia 39,95
Battle Angel Alita 34,95
The Hakkenden 49,95
weitere Titel lieferbar

GALAXY
NeoGeo&CD
jap.Rollenspiele
PC Engine
täglich Neuheiten aus Japan und USA
wir besorgen alles, was in Japan lieferbar ist
SEGA SATURN
NINTENDO 64
PlayStation
auch Raritäten, sowie eine große Auswahl an Laserdisks, Mangas und Zeischriften
www.galaxy-games.de
galaxy-plexus gmbh
plinganserstr. 26
81369 münchen
tel.089/7605151
händleranfragen erwünscht
angebote gültig solange vorrat reicht
versand: 10,- nachnahme, 7,- vorkasse
irrtümer und druckfehler vorbehalten

SCAN / EDIT FUNDEER

Gut Ding will Weile haben, sagt sich Interplay und läßt sich seitdem bei der Entwicklung von Lost Vikings 2 sehr viel Zeit.

Bei dem Wetter friert es sogar einem Wikinger die Socken weg

Schon in der VG 10/95 hatten wir euch *Lost Vikings 2* fürs Super Nintendo vorgestellt und die Version, die uns Interplay damals zusandte, war so gut wie fertig. Dann entschied man sich jedoch, mit der Veröffentlichung zu warten, bis auch die 32-Bit-Umsetzungen soweit waren. Rob konnte während seines Besuchs bei Interplay USA einen Blick auf die PSX- und SAT-Vikings werfen und unterhielt sich mit Chefentwickler Wes Yanagi. Für alle, die die Abenteuer der drei Wikinger Erik, Olaf und Baleog nicht kennen, hier nochmal kurz die Story des ersten Teils: Der furchtbare Tomator hat die drei tapferen Nordländer entführt und sie auf eine Zeitreise geschickt. Nachdem Tomator am Ende des ersten *Lost Vikings* besiegt wurde, schmiedete er finstere Rachepläne, die er in der Fortsetzung auch in die Tat umsetzt und die drei Helden aufs Neue in unterschiedliche Zeiten versetzt. Ihr kontrolliert jeweils einen der drei Vikings und nutzt ihre individuellen Fähigkeiten, um zahllose Rätsel in ungefähr 30 Leveln zu lösen. Der korpulente Olaf nutzt seinen Schild als Plattform für seine Kumpane und wehrt Angriffe ab, Erik durchbricht Wände mit seinem harten Schädel und springt wie Carl Lewis und Baleog mit seinem Schwert ist der Kämpfer in der Truppe. Durch Fluktuationen im Raumzeitkontinuum (wie Chief O'Brien es ausdrücken würde) verschwinden Mitglieder des Vikings-Teams in manchen Spielabschnitten und werden durch neue Figuren ersetzt. Fang ist wie Erik ein talentierter Springer und kann sich sogar von Wänden abstoßen, und Scorch der Drache spuckt Feuer und beherrscht die Kunst des Kurzflugs (für längere Lufteinsätze eignen sich seine Stummelflügel leider nicht). Für die 32-Bit-Versionen wurden alle Charaktere, Hintergründe und Zwischensequenzen gerendert, und die Charaktere unterhalten sich sich nicht mehr in Sprechblasen. Interplay engagierte für die Dialoge einige talentierte Sprecher, die sogar schon in Disneyfilmen mitwirkten. Am genialen Spielprinzip wurde zum Glück nichts geändert, die Mischung aus Denkspiel und Jump'n Run wird hoffentlich auch Action-süchtige Saturn- und Playstation-Fans begeistern. Beide 32-Bit-Versionen und das SNES-Modul sind so gut wie fertig und sollten mit etwas Glück noch vor Weihnachten erhältlich sein. *rz*

Eben hat wieder einer der Akteure ins Gras gebissen, wie das Skelett klar beweist

In vielen Levels müßt ihr zunächst mal einige Schlüssel aufsammeln, um Türen zu öffnen

Auf dem voll gerenderten Piratenschiff verbergen sich besonders viele heimtückische Rätsel

PlayStation

Zeittraining in Hockenheim

Qualifikation in Interlagos

Grand-Prix in Monte Carlo

Alle Teams und alle Fahrer

Alle 17 WM-Strecken
mit allen Details

Boxenstops, wechselnde Wetterbedingungen und spektakuläre Überholmanöver

Stereo, QSound
oder Dolby Surround

Live-Kommentare von Jochen Mass - wie im Fernsehen

"Wir haben es hier schlicht und einfach mit dem besten Formel 1-Spiel zu tun ..."

91%

Video Games

"Formel 1 ist definitiv das beste Rennspiel in der 32-Bit-Box."

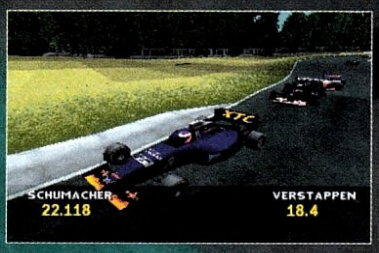
90%

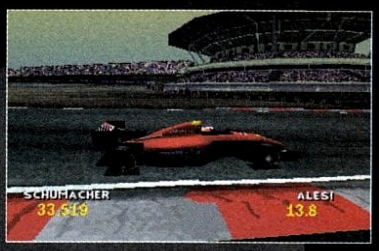
MAN!AC

"Formel 1 ist die bis dato überzeugendste Rennsimulation für Heimkonsolen."

90%

Next Level





FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

FORMEL 1

Das erste offizielle Formel 1-Rennspiel für die PlayStation

PSYGNOSIS

"PlayStation" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Licensed by FOCA to Fuji Television. Copyright Psygnosis Limited 1996.

Mehr Infos auf der Psygnosis-Website unter: HTTP://WWW.PSYGNOSIS.COM

VIRTUA COP 2

Sega schickt seine virtuellen Elitepolizisten in die zweite Runde: Saturn-Scharfschützen schultern die blaue Plastik-Wumme und stürzen sich alleine oder zu zweit ins gnadenlose Action-Getümmel.

Knapp ein Jahr ist seit der herausragenden *Virtua Cop*-Umsetzung ins Land gezogen. Endlich dürfen Lightgun-Besitzer ihr edles Accessoire wieder aus der Mottenkiste hervorkramen, um in „Virtual City" ein zweites Mal für Recht und Ordnung zu sorgen. Für das Sequel hat sich Segas AM2-Team einige Neuerungen einfallen lassen: Die beiden Streifenpolizisten „Raye" und „Smarty" erhalten von der hübschen „Janet" tatkräftige Unterstützung. Wie beim Vorgänger gilt es, drei ausgedehnte Hauptmissionen zu überstehen. Je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad durchkämmt ihr unterschiedliche Stadtszenarios, die euch z.B. quer durch ein Hafengebiet führen oder euren Helden direkt in eine U-Bahn-Station verfrachten. In einigen Spielabschnitten sitzt ihr auf dem Beifahrersitz eines Polizeivehikels und liefert euch mit motorisierten Terroristen heiße Verfolgungsduelle. Eure Aufgabe beschränkt sich dabei weiterhin aufs Anvisieren und Abballern, das Steuer übernimmt in diesem Fall eure neue nette Kollegin „Janet". Während der Gangsterhatz solltet ihr nicht fahrlässig durch die Gegend schießen. Trefft ihr aus Versehen unschuldige Geiseln, wird ein kostbarer Lebenspunkt abgezogen. Ständig ist äußerste Vorsicht geboten, die Halunken tauchen unverhofft an allen möglichen Ecken und Enden auf. Sicherlich habt ihr eine kugelsichere Weste an, allerdings blockt diese nur fünf Schüsse ab und danach folgt das unweigerliche „Game Over". Unsere *Virtua Cop 2*-Version war zwar noch nicht ganz fertiggestellt, allerdings läßt sich jetzt schon folgendes Resümee ziehen: Eine komplett überarbeitete Polygon-Optik und wunderschöne Texture-Kulissen garantieren eine grandiose Saturn-Fortsetzung, die ab Dezember in keiner Söldnersammlung fehlen sollte. *ws*

In VC 2 fließt kein Blut, sondern ausschließlich blaue Farbe

Volltreffer! Diesen Hackebeil-Fritzen kennen wir noch aus dem ersten Virtua Cop-Teil.

Zu spät! Der Schurke war schneller am Abzug. Dafür wird euch ein Lebenspunkt abgezogen.

Farbige Zielkreise weisen auf den nächsten Gegner hin. Euer Revolver kann nur sechs Schuß nacheinander abfeuern.

Sogar aus der Luft greifen uns jetzt die Polygon-Halunken an

Oben: Explosiver Shooting-Showdown auf dem Virtual-City-Highway. Nach erfolgreichem Abschluß dürft ihr ein neues Szenario auswählen. Rechts: Halsbrecherische Verfolgungssequenzen sorgen für spielerische Abwechslung.

STREET FIGHTER™* ALPHA 2

Überleben ist alles!

Noch bessere Grafiken
Unglaubliche Animationsphasen

Hier kommt die ultimative Herausforderung für Dich! Street Fighter Alpha 2™ entführt Dich in eine Zeit des ersten Wettkampfes, als noch 18 legendäre Street Fighter um die Krone kämpften. Wähle Deinen Champion, und erlebe einen Wettkampf mit unglaublichen Kampfstilen und Spezialattacken. Lerne die Super-Combos zu beherrschen und im richtigen Moment einzusetzen, um einen Kampf in letzter Minute noch für Dich zu entscheiden. Beweise, daß Du zu den Besten der Welt gehörst und Gegner – nicht Opfer bist!

Nintendo®

HAVE MORE FUN

™ and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 1996 Capcom Co., Ltd. 1996 All rights reserved.

FIFA 97

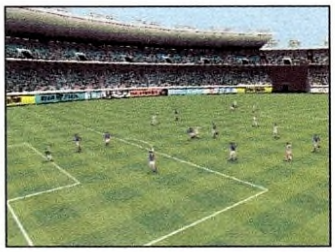
Was wären die letzten paar Weihnachtsfeste jeweils bloß ohne das neueste FIFA-Update von EA Sports gewesen? Der vierte Streich soll laut Eigenwerbung (mal wieder) noch „bigger, better" und "broader" sein.

Der heimische Liga-Modus...

Jubel, Trubel, Freudentaumel – England führt (aber nur im Traum)

Dezent macht EA im Hintergrund auf andere Spitzentitel des Hauses aufmerksam

Die erst im letzten Jahr neu eingeführte „Virtual Stadium Technology" wurde selbstverständlich – sonst würde den unendlichen Fortsetzungen ja jegliche Rechtfertigung entzogen – völlig überarbeitet und verbessert. Dank „Motion Blending" sind die Motiongecapturten Spieleranimationen jetzt noch flüssiger und schöner anzuschauen. Durch das eigens von EA entwickelte Verfahren werden zwei aufeinanderfolgende Animationsphasen interpoliert. Ruckige Bewegungsabläufe wie man sie noch von den 16-Bit-Versionen her kennt, gehören dadurch ein für allemal der Vergangenheit an. Eine weiterentwickelte 3D-Routine sorgt außerdem für weniger eckige Polygone und damit für realistischere Optik auf dem künstlichen Rasen. Angeblich wurde auch die Computerintelligenz hinsichtlich vielfältigerer Taktik und mehr möglicher Spielzüge immens aufgepowert, was allerdings in unserer sehr frühen Alpha-Preview-Version noch nicht feststellbar war. Ohnehin ließen sich hier nur zwei Mannschaften und ein Spielmodus anwählen – gegenüber der tatsächlichen Optionsfülle ein Witz! Über 250 Mannschaften können nämlich diesmal angewählt werden und sage und schreibe 11 lokale Ligen mit bis zu 64 Teams stehen im Liga-Modus zur Auswahl (wobei ihr dann auch bis zu acht verschiedene Mannschaften in einer Saison spielerisch betreuen dürft). Gute Nachricht für alle Pfälzer: Der 1.FCK darf hier noch bei den großen Vereinen mitspielen. Wie schon in der letztjährigen Version könnt ihr auch wieder mit der „Create Team"-Option euer persönliches Dream Team zusammenstellen, wobei alle Spieler auf der CD zur Auswahl stehen. Neu beim jüngsten EA-Kicker ist dagegen die Indoor-Option. Dieses „Gimmick" hatte EA bis jetzt verschlafen. Nachdem mehrere Konkurrenzfirmen den Hallenfußball längst ins Repertoire aufgenommen haben, kommt nun auch der FIFA-Fan in selbigen Genuß. Fünf Spieler inklusive Torwart messen sich dabei mit dem Gegner auf engstem Raum. Da es kein Seitenaus gibt, geht

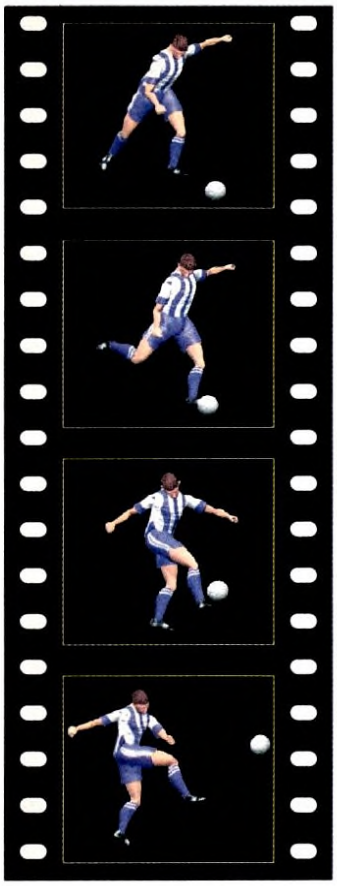


Die 3/4-Kamera hat sich seit jeher als brauchbar erwiesen

Im virtuellen Stadion sind natürlich immer alle Spiele ausverkauft

Eine Neuerung, die sofort ins Auge sticht, ist der Menüpunkt "Indoors". Aber auch sonst fällt das vierte FIFA-Update voluminöser denn je aus.

SCAN / EDIT : GADLER



Durch die Motion-Blending-Technik werden solche Animationsphasen zu einer einzigen Bewegung verschmolzen

alles eine Spur hektischer zu als auf dem großen Feld. Kommentiert wird das aufwendige Spektakel von zwei Kommentatoren (Feldkamp/Poschmann) in Dialog-Form. Über 10 000 Namen und über 1000 Phrasen mußten dazu einzeln aufgenommen und digitalisiert werden. Die Vielzahl an Samples immer den richtigen Spielsituationen zuzuordnen und dann noch rechtzeitig abzuspielen, erfordert einen bisher nie dagewesenen Programmieraufwand. Dafür arbeiten derzeit im FIFA-Team auch über 100 Leute, mehr als in allen anderen Projektgruppen (NHL 97, NBA Live '97, PGA Tour Golf '97 und Need for Speed 2). FIFA '97 erscheint für den Saturn, die Playstation und den PC noch Ende dieses Jahres *ds*

Mit dem 3D-Stick läßt sich die Geschwindigkeit stufenlos steuern

Ultra-FIFA

Electronic Arts hat sich frühzeitig auf die Socken gemacht und bereits vor zwei Monaten eine Exklusiv-Lizenz für die Weltmeisterschaft 1998 in Frankreich an Land gezogen. Das offizielle Worldcup-Soccer-Game auf allen gängigen Systemen wird somit endlich mal den Beinamen FIFA tragen. Im Moment arbeitet man in Vancouver allerdings noch auf Hochtouren an einem anderen N64-Fußballprojekt. "J-League Live 64", sozusagen FIFA '97 mit japanischen Teams, wird nächstes Jahr auf den Markt kommen. Die Laufgeschwindigkeit der Spieler kann hier mit dem 3D-Stick des Pads erstmals stufenlos geregelt werden. Neu ist außerdem ein Cut-Modus, mit dessen Hilfe einzelne Spielszenen gespeichert werden können. Acht Perspektiven, darunter eine "N64-Ansicht" und eine erweiterte Ball Kamera, erwarten Euch.Weitere Neuerung ist das Radar-Fenster, das jetzt die Spieler und nicht mehr nur Punkte zeigt.

07171-81515

2nd2none

07171-86303

Sony Import

2Extreme (us)	115.-	
Andretti Racing (us)	115.-	
Beyond the Bey. (us)	115.-	
Die Hard Trilogy (us)	115.-	
Disruptor (us)	115.-	
Formel 1 (us)	115.-	
Ironman/X-O Man. (us)	115.-	
Madden Foot. '97 (us)	115.-	
[redacted]		
NBA Jam Extreme (us)	115.-	
NHL Powerplay (us)	115.-	
Project Overkill (us)	115.-	
Rayman 2 (us)	115.-	
Sovjet Strike (us)	115.-	
Spot 3 (us)	115.-	
Syndicate Wars (us)	115.-	
Tomb Raider (us)	115.-	
Smash Court Tenn. (jp)	139.-	
Soul Edge (jp)	139.-	
Star Gladiator (jp)	139.-	
Multinorm PSX RGB	489.-	
NeGcon	85.-	
8 meg Memory Card	79.-	
PSX BOOT CHIP	**50.-**	

Saturn Import

AD&D Iron & Blood (us)	115.-	
Blast Chamber (us)	115.-	
Bug Too (us)	115.-	
Die Hard Trilogy (us)	115.-	
Dragon Force (us)	115.-	
Dragonheart: F&S (us)	115.-	
Fighting Vipers (us)	115.-	
Mr. Bones (us)	115.-	
NBA JAM Extreme (us)	115.-	
NFL Full Contact (us)	115.-	
NHL Hockey '97 (us)	115.-	
PGA Tour '97 (us)	115.-	
Rayman 2 (us)	115.-	
Return Fire (us)	115.-	
Street Fighter A. 2 (us)	115.-	
Space Jam (us)	115.-	
Tempest 2000 (us)	115.-	
Tomb Raider (us)	115.-	
VR Pro Pinball (us)	115.-	
Virtua Cop 2 (jp)	129.-	
Virtual On (jp)	129.-	
Multinorm Saturn RGB	559.-	
Memory Card 8meg	79.-	
Joypad	59.-	

Nintendo64

Nintendo64 RGB (us)	549.-	
Mario64 (us)	159.-	
[redacted]		
Waverace (us)	159.-	
Golden Eye (jp)	209.-	
Mario Kart R (jp)	209.-	
Teris Sphere (jp)	209.-	

Sonderang. PSX

Alien Trilogy (us/ev)	49.-/59.-	
Cyberia (us/dv)	49.-/59.-	
Descent (dv)	49.-	
NBA Shoot out (us)	49.-	
Puzzle Bobble (jp)	49.-	

und vieles mehr !

Sonderang. SAT

Earthworm Jim 2 (us)	49.-	
Night Warriors (us)	39.-	
Panzer Dragoon 2 (jp)	39.-	
Toshinden Remix (us)	39.-	
[redacted]		

Sony Pal

Baphomets Fluch	89.-	
Bubble Bobble	89.-	
Crash Bandicoot	99.-	
Chronicles of the S.	89.-	
Destruction Derby 2	99.-	
Die Hard Trilogy	89.-	
[redacted]		
Lomax in Lemmingland	89.-	
Micro Machines 3	89.-	
Monster Truck	99.-	
Motor Toon 2	89.-	
Myst	89.-	
Namco Prime Goal	89.-	
Namco Museum 2	89.-	
NHL Hockey '97	89.-	
PGA Tour '97	89.-	
Sampras Extreme Ten.	89.-	
Street Racer	89.-	
Syndicate Wars	89.-	
Tekken 2	99.-	
Top Gun	99.-	
Whizz	89.-	
Wipe Out 2097	99.-	
Wrecking Crew	99.-	

Saturn Pal

3 Dirty Dwarves	89.-	
Athlete Kings	89.-	
Alien Trilogy	89.-	
Blazing Dragons	89.-	
Bomberman	89.-	
Bubble Bobble	89.-	
Command & Conquer	99.-	
Destruction Derby	89.-	
Daytona USA Champ.	89.-	
Exhumed	99.-	
John Madden Foot. '97	89.-	
NBA Live '97	89.-	
Nights mit Pad	139.-	
Panzer Dragoon 2	89.-	
PGA Tour Golf '97	89.-	
Sega WW Soccer '97	89.-	
Sovjet Strike	89.-	
Street Fighter Zero 2	99.-	
Street Racer	89.-	
Story of Thor 2	89.-	
Tomb Raider	99.-	
Tunnel B1	89.-	
Whizz	89.-	
World Series Baseb.	89.-	

SPEZIALHARDWARE FÜR SNES & GB AUS HONG KONG HIER ERHÄTLICH !! DIE HARDWARE DIE DU IMMER VERGEBLICH GESUCHT HAST !

IHR WOLLT MEHR ? IHR HABT FRAGEN ? EINFACH ANRUFEN ODER VORBEISURFEN:HTTP://WWW.2ND2NONE.COM

STÄNDIG NEUHEITEN & SONDERANGEBOTE AUS USA & JAPAN AM START !!

Öffnungszeiten von Mo.-Fr. 10.00 - 18.30 Sa. 10.00 - 14.00 Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 8 DM+3 DM NN Gebühr

Inh.:Greter/Stubenvoll-2nd2none GbR-Heubacherstr. 44-73529 Schwäb. Gmünd-FAX: 07171-81554

SCAN / EDIT : GADLER

BLACK DAWN

Black Ops, die Macher von Aigle Warrior, melden sich mit einem brandneuen Action-Simulator für Playstation und Saturn zurück.

Schossen wir letztes Jahr noch mit pfeilschnellem Düsenjet durch das *Aigle Warrior*-Kampfgebiet, steigen wir in *Black Dawn* auf bequemeres Fluggerät um. Ihr schlüpft in die Rolle eines Söldnerpiloten, der mit seinem Superhubschrauber insgesamt 32 risikoreiche Einzelaufträge erledigen muß. Die Missionsaufträge gestalten sich Abwechslungsreich: Entweder rettet ihr Geiseln aus Krisengebieten, eskortiert Fahrzeugkolonnen, bombardiert strategische Ziele oder betreibt ausgiebige Hetzjagd auf die feindliche Kriegsmaschinerie. Das Cockpit unseres Hubschraubers ist vom obligatorischen Tracking-System bis hin zum Radarschirm mit allem notwendigen High-Tech-Schnickschnack ausgestattet. Eine buchstäbliche bombastische Waffenauswahl läßt feindliche Truppen und deren Flotte vor Angst erzittern. Das digitale Arsenal des Schreckens enthält normale „Zielsuchende-Raketen", „Hellfires" sowie hochexplosive "Streubomben" für großflächige Bodenziele. Habt ihr einen Feind vernichtet, hinterläßt er bereitwillig ein Extrasymbol, das Aigle-Warrior-Like in der Luft schwebt. Darunter findet man nützliche Dinge wie Zusatzwaffen, bessere Schutzpanzerung oder auch wichtigen Munitionsnachschub. Die Landschaft und alle 3D-Objekte werden natürlich in Echtzeit berechnet. Herausragende Licht- und Schattierungseffekte sorgen für fliegerischen Realismus. Unterwegs könnt ihr die Umgebung nicht nur durch das Cockpit betrachten, sondern auf verschiedene Zoom- und Außenansichten zurückgreifen. Sogar an eine Zweispieler-Option wurde gedacht: Wer nun aber auf eine Link-Lösung hofft, wird enttäuscht. In diesem Modus betrachtet ihr das Spielgeschehen lediglich aus der Satellitenperspektive. Dennoch verspricht *Black Dawn* ein furioses Actionspektakel zu werden, das im Dezember erscheinen wird. *ws*

Im spektakulären Sturzflug nehmen wir einen M2-Panzer ins Visier

Links: Unter zahlreichen Kameraperspektiven dürft ihr wählen. Unten: Auch Nachteinsätze stehen auf dem Missionsplan. (PS)

Schüsse, Bomben und Raketen: Für genügend Abwechslung ist in Black Dawn gesorgt. Saturn-User dürfen sich auf eine gleichwertige Umsetzung freuen.

SCAN / EDIT : GADLER

Fordern Sie unseren kostenlosen Gesamtkatalog an
Tel. 089/546 0 300

Die Spielewelt hat einen Namen...

Playcom

und **eine** Telefonnummer...

089-546 0 300

Internet-Email:
info@playcom.de

Super NES

Dirt Racer FX	dt	89.00
Donald in Maui Malla	dt	129.00
Donkey Kong Cou. 3	**dt**	***129.00**
Kirbys Ghost Trap	dt	84.99
Mario Andretti Rac.	**dt**	**109.00**
Olympic Sum. Games	dt	109.00
Pinocchio	**dt**	**129.00**
Secret of Evermore	**dt**	**109.00**
Solitaire	**dt**	**99.00**
Spirou	dt	109.00
Star Trek:Deep Spac.	**dt**	**109.00**
Terranigma	dt	119.00
Toy Story	**dt**	**129.00**
Waterworld	dt	89.00
Wayne Gretz. NHLPA	dt	119.00
Worms	dt	104.00

Super NES-Sonderangebote

Beavis and Butt Head	dt	39.00
Cut Throat Island	dt	59.99
Hurricanes	dt	46.00
John Madden 95	dt	39.00
Mario All Star Clas.	**dt**	**59.00**
Mega Man X	uk	69.00
Newman-H. Indy Car	**dt**	**49.00**
Pink Panther	dt	49.00
Porky Pig's H.Hol.	dt	59.99
Stargate	dt	39.00
Terminator 2 (Judgme	dt	49.00
Tetris & Dr. Mario	**dt**	**69.00**
Tiny Toon 2	dt	69.00
Troy Aikman Football	dt	46.00
Turbo Toons	dt	59.00
Weapon Lord	**dt**	**59.00**

Super NES-Zubehör

6 Spieler Adapter	dt	44.99
Action Replay Pro 3	dt	89.00
Game Mage 2	dt	69.00
Game Wizard	dt	39.00
Infrarot Joypad	**dt**	**39.99**
Joypad (Nintendo)	dt	39.00
Per4mer Lenkrad	dt	89.99
Pro Pad SV-334	dt	29.00
Scart Kabel S.NES	**dt**	**19.00**
S.NES ohne Spiel	**dt**	**199.00**
Universal Adaptor	dt	39.00

Nintendo 64

Pilot Wings	jp	249.00

Nintendo 64-Zubehör

Nintendo 64 + Mario	**jp**	**799.00**
Nintendo 64+Ma.+PW.	jp	899.00

Gameboy

Battle Toshinden	dt	59.00
Donkey Kong Land 2	**dt**	**69.00**
Donkey Kong Classic	dt	49.00
Hugo	dt	59.00
Iron Man XO	dt	59.00
Olympic Sum. Games	dt	59.00
Pinocchio	**dt**	**59.00**
Spirou	dt	59.00
Super Mario Land 3	**dt**	**49.00**
Super Mario Land 2	**dt**	**49.00**
Waterworld	**dt**	**49.00**

Gameboy Sonderangebote

Adventure Island 1	dt	39.00
Alien 3	**dt**	**34.99**
Bomb Jack	dt	39.00
Double Dragon 3	dt	34.99
Dragonheart	dt	39.99
Ferrari: Grand Prix	dt	34.99
Mario & Yoshi	dt	39.00
Max	dt	39.00
Mega Man 3	dt	39.00
NBA Jam	**dt**	**34.99**
PGA European Golf	dt	39.00
Spider-Man/X-Men	**dt**	**34.99**
Stargate	**dt**	**34.99**
Terminator 2 (Judgme	dt	34.99
WWF King of Ring	dt	34.99
WWF Raw incl. Video	**dt**	**34.99**
Game Boy Linkkabel	dt	29.00

Mega Drive

Clay Fighter	dt	69.00
Comix Zone	**dt**	**64.99**
Cut Throat Island	dt	69.00
Donald Duck Maui M.	dt	69.00
Earth Worm Jim 2	dt	89.99
Int. S.Soccer Deluxe	**dt**	**79.00**
Light Crusader	dt	109.00
Lion King	dt	99.00
NHL Hockey 96	**dt**	**99.00**
Olympic Sum. Games	dt	89.00
Phantasy Star 4	dt	109.00
Pocahontas	**dt**	**89.00**
Star TrekDeep Space	**dt**	**109.00**
Stargate	dt	99.00
Weapon Lord	**dt**	**99.00**
Worms	dt	89.99

Mega Drive-Sonderangebote

Earth Worm Jim	**dt**	**59.00**
Funny Worl./Bal.Boy	uk	24.99
Havoc	dt	49.00
Hurricanes	dt	39.00
Hyperdunk	dt	29.00
John Madden 95	dt	39.00
Judge Dredd	dt	39.00
Jurassic Park Ramp.	dt	49.00
Jurassic Park	**dt**	**19.99**
Marko's Mag. Footb.	**dt**	**49.00**
Mega Man Wily Wars	**dt**	**39.00**
Mighty Max	dt	44.00
Mr. Nutz	dt	49.99
NBA Jam Tournament	dt	39.99
NHLPA Hockey '95	dt	39.00
Pete Sampras Tennis	dt	44.99
Phantom 2040	dt	49.00
Pitfall!	dt	44.00
Punischer	dt	39.00
Talespin	dt	34.00
Talmits Adventure	dt	29.00
Tiny Toon 2	dt	39.00
Toughman Boxing	**dt**	**49.00**
True Lies	dt	39.99

Mega Drive-Zubehör

6 Button Joypad	dt	39.00
Infrarot Joypad 6 B.	dt	69.00
Mega Drive o.Spiel	dt	119.99
Per4mer Lenkrad	**dt**	**89.99**
Pro Pad Joypad SV-43	dt	29.00

Mega-CD

Beast 2	dt	69.00
Dragon's Lair kp.dt.	dt	79.00

Mega-CD-Sonderangebote

Battle Frenzy	dt	19.00
Bill Walsh Football	dt	24.00
Bloodshot	dt	29.99
Kids on Site	dt	19.00
NBA Jam	dt	44.00
Powermonger	dt	19.00
Prince of Persia	dt	29.00
Slam City	dt	19.00
Supreme Warrior	uk	19.00
Wolfchild	dt	29.00
Mega CD - Buch	dt	9.95

Sega 32X

Blackhawk	dt	99.00
Casper	dt	99.00

Sega 32X-Sonderangebote

Cosmic Carnage	dt	29.00
Fifa Soccer 96	dt	44.99
Metal Head	dt	29.00
Mother Base	dt	29.00
Space Harrier	dt	29.00
Stellar Assault	dt	44.99
Virtua Fighter	dt	44.99
Virtua Racing Deluxe	dt	44.99

Sega 32X-Zubehör

Mega Drive 32X	dt	189.00
Sega 32X incl. 3 Sp.	dt	129.00

3-DO

Creature Shock	dt	89.00
Cyberia	dt	89.00
Star Control 2	uk	84.00

3-DO-Sonderangebote

Deathkeep	**uk**	**29.00**
Dragon Lore	**dt**	**29.00**
Fifa Soccer	dt	29.00
Gridders	us	29.00
Mega Race	**dt**	**29.00**
Psychic Detective	**dt**	**29.00**
Rebel Assault	dt	49.00
Sesame Street Numb.	us	29.00
Sewer Shark	us	49.00
Shadow War of Succ.	us	29.00
Shock Wave	dt	29.00
Syndicate (DA)	**dt**	**29.00**
Wing Commander 3	**dt**	**29.00**

3-DO-Zubehör

Goldstar 3-Do + Fifa	dt	229.00
Panasonic 3-Do+Star.	dt	229.00

Sony PSX

A-Train	dt	99.00
Adidas PS Soccer	dt	94.00
After Shock	dt	89.00
Alien Trilogy	**dt**	**79.00**
Andretti Racing	dt	89.00
Aquanaut's Holiday	dt	99.00
Battle A.Toshinden 2	dt	94.00
Beyond the Beyond	**dt**	**94.00**
Bloodfist	dt	89.00
Bubble Bobble	dt	84.99
Casper	**dt**	**84.00**
Chessmaster 3D	**dt**	**89.00**
Chronicles o.t.Sword	dt	89.00
Converse Hard Cor. H	dt	99.00
Cyberia	**dt**	**79.99**
Dark Crusaders	dt	89.00
Darkstalkers	**dt**	**89.00**
Davis Cup Tennis	dt	89.00
Destruction Derby 2	**dt**	*** 99.00**
Die Hard Trilogy	dt	* 89.00
Double Dragon	dt	89.00
Dream 18 Golf	dt	89.00
Earth Worm Jim 2	dt	89.00
Ecstatica	dt	99.00
Entomorph	dt	89.00
Epsilon Indi	dt	89.00
Extreme Pinball	dt	89.00
F1 (Formel 1)	dt	99.00
F1(Forme.)&Lenkrad	**dt**	**199.00**
Fade to Black	**dt**	**89.00**
Frank Thomas Baseb.	dt	84.00
Galaxian 3	**dt**	**89.00**
Geom Cube(Blockout)	dt	89.00
Gunship 2000	dt	99.00
In the Hunt	dt	89.00
Int.Superstar Soccer	dt	* 99.00
Intern. Motocross	dt	89.00
Jewels of the Oracle	dt	89.00
John Madden 97	dt	89.00
Jumping Flash 2	dt	* 99.00
Konami Open Golf	dt	89.00
Lemmings Play Paint.	dt	* 94.00
Lost Vikings 2	**dt**	**94.00**
Magic Carpet	dt	89.00
Motor Toon 2	jp	149.00
Myst (kp.dt.)	dt	* 89.00
Namco Museum Pi. 2	dt	* 99.00
Namco Museum Pi. 1	**dt**	**94.00**
NBA Live 96	**dt**	**89.00**
NCAA Basketball	dt	89.00
NFL Quarterback '97	dt	84.00
NHL Face Off	dt	99.00
Olympic Games	dt	84.00
Olympic Soccer	dt	84.00
Plades of Rage	dt	99.00
Poed	**dt**	**89.00**
Pool Champion	dt	89.00
Prime Goal Ex	dt	99.00
Probotector	dt	99.00
Psychic Detective	dt	84.00
Raging Skies	dt	99.00
Razor Wing	dt	89.00
Resident Evil	**dt**	**89.00**
Return to Zork	dt	89.00
Return Fire	**dt**	**89.00**
Ridge Racer Revol.	**dt**	**94.00**
Road Rash	**dt**	**89.00**
Rock`n Roll Racing 2	**dt**	**94.00**
Roll Cage	dt	99.00
Sampras Extre. Ten.	**dt**	**89.00**
Shell Shock	**dt**	**84.00**
Silverload	**dt**	**94.00**
Sim City 2000 kp.dt.	dt	89.00
Soviet Strike	dt	* 89.00
Space Hulk	**dt**	**89.00**
Spot Goes to Hollywo	dt	89.00
Starfighter 3000	dt	89.00
Street Racer	dt	* 89.99
Syndicate Wars	**dt**	*** 89.00**
Tekken 2	dt	99.00
The Hive	dt	89.00
Theme Park	dt	84.00
Tilt	dt	* 84.00
Time Commando	dt	89.00
TMHT (Turtles)	dt	99.00
Top Gun	dt	89.00
Total Eclipse Turbo	dt	84.00
Total NBA 96	dt	94.00
Track & Field	**dt**	**99.00**
Victory Boxing	dt	* 89.00
Vidgrid	dt	89.00
Viewpoint	**dt**	**89.00**
Virtual Golf	dt	89.00
Virtual Snooker	**dt**	**94.00**
Virus	dt	89.00
Whizz	dt	84.00
Wing Commander 3	dt	94.00
Wipe out 2097	dt	99.00
X-Men:Children o.t.A	**dt**	**84.00**
Zork Nemesis	dt	89.00

TOP SPIEL DES MONATS

Formel 1 dt 99.00 DM

Sony PSX-Sonderangebote

Air Combat	dt	64.99
Battle A.Toshinden 1	dt	64.99
Bust a Move 2 Arcade	dt	64.99
Cyberspeed	dt	44.99
Fifa Soccer 96	dt	59.99
Goal Storm (Konami)	dt	59.99
Jupiter Strike	dt	69.00
Lemmings 3D	**dt**	**49.00**
Lone Cyborg	**dt**	**59.99**
NBA Jam Tournament	dt	54.99
Parodius Deluxe	dt	59.99
Ridge Racer 1	dt	64.99
Streetfighter Movie	dt	49.00
WWF Arcade	dt	49.99

Sony PSX-Zubehör

8 Meg Memory Card	**dt**	**79.00**
Arcade Joystick	dt	89.00
Euro-Scart Kabel	dt	69.00
Game Buster	**dt**	**89.00**
Joypad Sony PSX	dt	54.00
Verlängerung Joypad	dt	19.99
Just a Joypad	dt	34.00
Mad Catz Lenkrad	**dt**	**139.99**
Memory Disk Drive	dt	169.00
NeGcon Joypad PSX	**dt**	**84.00**
Per4mer Lenkrad	dt	89.99
Per4mer Pedale	dt	34.00
Programm Joyp. Sun	**dt**	**59.00**
RGB-Scart Kab. Sony	dt	29.99
Sony PSX o. Spiel	**dt**	**384.99**
Sony PSX & Streetfi.	dt	399.99
Memory Card&Joyp.	**dt**	**84.99**

Saturn

Aaron vs. Ruth	dt	89.00
Aftermath	dt	94.00
Alien Trilogy	**uk**	**89.00**
Alien Trilogy	**dt**	**84.99**
Aliens	dt	89.00
Alone in the Dark 2	dt	99.00
Athlete Kings	dt	89.00
Battle Monsters	dt	84.99
B.A. Toshind. Remix	**dt**	**84.00**
Blazing Dragons	dt	84.99
Bubble Bobble	**dt**	**84.99**
Casper	dt	84.00
Castlevania - Bloodl	dt	89.00
Command & Conquer	dt	99.00
Cyberia	**dt**	**84.00**
Descent	**dt**	**89.00**
Destruction Derby	dt	84.00
Discworld	**dt**	**84.00**
Driving Need f.Speed	**dt**	**89.00**
Earth Worm Jim 2	**dt**	**89.00**
Exhumed	dt	94.00
Galactic Attack	dt	84.00
Ghen War	**dt**	**94.00**
Gun Griffon	dt	79.99
Hi Octane (DA)	dt	89.00
Impact Racing	dt	* 89.00
In the Hunt	dt	89.00
Iron Man XO	dt	89.00
Jewels of the Oracle	dt	* 89.00
Konami Soccer	dt	99.00
Lemmings 3D	dt	84.00
Mr.Bones	dt	99.00
Nights & Analog Pad	dt	139.00
Nights (ohne Pad)	dt	99.00
Off World Intercept.	dt	84.00
Olympic Games	dt	84.00
Olympic Soccer	dt	84.00
Panzer Dragoon 2	**dt**	**89.00**
Pool Champion	dt	89.00
Powerplay Hockey	dt	* 89.00
Primal Rage	**dt**	**89.00**
Pro Pinball the Web	dt	84.00
Raven Project	**dt**	**89.00**
Return to Zork	dt	89.00
Return Fire	dt	89.00
Road Rash	**dt**	**89.00**
Sega Rally	**dt**	**89.00**
Shell Shock	**dt**	**89.00**
Skeleton Warriors	dt	79.00
Slam 'N Jam	dt	89.00
Soviet Strike	dt	* 89.00
Space Hulk	dt	89.00
Spot 3	dt	89.00
Starfighter 3000	dt	89.00
Steel Harbinger	dt	89.00
Story of Thor 2	dt	89.00
Striker 96	dt	89.00
Tilt	dt	* 89.00
Titan Wars (T.Ecli.)	**dt**	**84.00**
True Pinball	**dt**	**84.00**
Valora Valley Golf	dt	89.00
Virtua Cop + Pistole	**dt**	**139.00**
Virtua Cop 2+Pistole	dt	*139.00
Virtua Fighter 2	**dt**	**99.00**
Virtual Sonic	dt	109.00
Virtual Snooker	dt	94.00
Virtual Tennis	dt	84.00
Virtual Baseball	dt	99.00
Waterworld	dt	89.00
Wipe out	dt	79.00
World Series Baseb.2	dt	89.00
Worldwide Soccer 97	dt	94.00
Worms	dt	79.00
X-Men:Children o.t.A	dt	84.00
Zork Nemesis	dt	89.00

Saturn-Sonderangebote

Baku Baku Animal	**dt**	**64.00**
Bust a Move 2	dt	64.99
Clockwork Knight 2	dt	49.00
NBA Jam Tournament	dt	69.00
NHL Allstar Hockey	dt	49.00
Panzer Dragoon	**dt**	**49.00**
Pebble Beach Golf	dt	49.00
Shinobi X	dt	49.00
Shockwave Assault	dt	59.00
Victory Goal	**dt**	**49.00**
Virtua Fighter 1 OEM	dt	39.95
Virtual Hydlide	dt	49.00

Saturn-Zubehör

6 Spieler Adapter	dt	69.00
8 Meg Memory Card	dt	79.99
Antennenkabel Saturn	dt	39.00
Arcade Racer Lenkrad	dt	119.00
Backup Memory Sat.	dt	99.00
Game Buster	**dt**	**89.00**
Joypad Saturn	dt	39.00
Joypad Game Partner	dt	34.00
Per4mer Lenkrad m.P.	dt	109.99
Programm Joyp. Sun	dt	59.00
Sega Saturn o. Spiel	**dt**	**449.00**
Sega Saturn +S.Rally	dt	499.00
Terminator Joypad	dt	29.00
Universal Adaptor	dt	44.99
Verlängerung Joypad	dt	19.00

Händleranfragen erwünscht.
Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

Ladenverkauf
KEIN Versand
Preise variieren

Munich Software Center
Theresienstr. 152, 80333 München
Tel. 089/52 27 87
Grillparzerstr. 42, 81675 München
Tel. 089/4 70 21 22

AUCH DIREKT IN ÖSTERREICH BESTELLEN! 1DM = 8 ÖS. *Versand für **Österreich**, Fa. GAMEBUSTERS, Alpenstr. 18, A-5020 Salzburg, Tel. 0662/626 026*
*Versand für **Deutschland**, Fa.PLAYCOM, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300*

- *Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.*
- *Vorbestellung möglich.*
- *Fordern Sie unseren **kostenlosen Gesamtkatalog** mit vielen weiteren Titeln an.*

Mit * gekennzeichneten Spiele sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar

Versandkosten per Post DM 7,– /ÖS 50,– zzgl. Nachnahme.
Ab DM 250,– / ÖS 2000,– Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage.
Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,– Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Playcom GmbH, Leibnizstr. 30, 80686 München,
Tel. 089/546 0 300
Fax 089/546 0 919
Bestellannahme: Mo-Fr. 8.00-19.00 Uhr
Samstag 9.00-15.00 Uhr

SCAN / EDIT : GROLER

DAYTONA CCE

Hinterher weiß man immer, wie man es hätte besser machen können. Nach *Virtua Fighter* wird nun auch der Einstiegs-Hit *Daytona USA* für den Saturn verbessert.

Die *Daytona USA Circuit Edition* befindet sich zwar (nach unserer Preview-Version zu urteilen) noch in einem frühen Stadium der Entwicklung, man kann aber doch schon einige Unterschiede zum ersten Teil erkennen. Die hervorstechendste Neuerung ist wohl der Zwei-Spieler-Modus. Auf horizontal geteiltem Bildschirm liefert ihr euch heiße Kämpfe. Für noch mehr Spannung haben die Entwickler hier sogar eine anwählbare Boost-Option eingebaut, die dem Zweiten mehr Motor-Power verpaßt. Damit wird verhindert, daß der eventuell Geübetere auf und davon fährt. Neben den bekannten Strecken aus dem ersten Teil gibt's in *Daytona CCE* noch zwei Kurse mehr – mit noch fieseren Kurven und Schikanen, versteht sich. Auch das Angebot an Fahrzeugen wurde erweitert. Allerdings fehlen bisher noch irgendwelche Leistungmerkmale. Wie sich die Karren unterscheiden, läßt bisher also nur am Fahrverhalten feststellen. Im Moment sieht's noch so aus, daß ihr die Kontrolle über das Fahrzeug verliert, sobald ihr längeres Bremsen und Lenken verbindet. Mit anderen Worten: Fast immer bricht euch beim Anbremsen einer Kurve das Heck aus und ist auch nicht so leicht wieder einzufangen. Nicht einmal mit dem Arcade-Racer läßt sich diese Macke ausbügeln. Und solltet ihr es wider Erwarten doch schaffen, nicht in die Kurve hineinzuschlittern, erwischt's euch eben beim Rausbeschleunigen. Tja meine Herren Entwickler, da solltet ihr nochmal ran. An grafischen Verbesserung dürfen wir anscheinend doch nicht allzuviel erwarten. *Daytona CCE* hat ebenso mit Polygon-Aussetzern und Pop-Ups zu kämpfen wie *Daytona USA*, vielleicht sogar noch etwas mehr. An sonstigen neuen Goodies finden wir noch eine komfortable Replay-Funktion, einen Time Trial mit Ghost-Option (ihr fahrt gegen euch selbst, gab's in unserer Version noch nicht) und eine neue musikalische Untermalung. Diesmal gibt's Sound, der meiner Meinung nach weit besser zu einem Nascar-Rennen paßt. Achja, in *Daytona CCE* habt ihr vermutlich mit einer neuen Schwierigkeit zu kämpfen, nämlich mit dem Reifenverschleiß. Außer einem Sprach-Sample, das euch darauf aufmerksam macht, wenn ihr die Pneus streßt, gibt es allerdings keine exakte Orientierungsmöglichkeit über den Zustand der Gummis. In längeren Rennen werdet ihr wohl gezwungen, des öfteren die Box anzusteuern und etliche Strafsekunden beim vollautomatischen Reifenwechsel in Kauf zu nehmen. Das Komische an der Reifengeschichte ist allerdings, daß sich das Fahrverhalten eures Wagen auch nach etlichen Runden nicht verschlechtert. Entweder haben wir's hier mit einem Gag zu tun, oder die Entwickler basteln noch daran. Was meint ihr? Das hört sich alles noch gar nicht so toll an? Ist es auch nicht, aber wie gesagt, das Teil ist noch in Arbeit und gottseidank ist noch nicht aller Tage Abend. *js*

In Daytona CCE geht ihr neuerdings auch zu zweit an den Start

Vor- und Nachteile der acht Wagen werden nicht angezeigt

Beim Boxenstop laßt ihr verschlissene Reifen wechseln

Im Replay (mit wählbarer Kamera) erkennt ihr Fahrfehler. Im Moment steuert sich Daytona CCE noch viel schwerer, als der Vorgänger.

Die speicherbaren Bestzeiten sorgen für Motivation

NINTENDO 64

Premiere

Am 9.September wurde es endlich offiziell. Nintendo stellte der deutschen Öffentlichkeit stolz und feierlich seine 64-Bit-Konsole vor.

Auf diesen Augenblick dürften viele von euch gewartet haben. Nintendo gab im Rahmen einer großen Pressekonferenz in Wiesbaden den offiziellen Verkaufsstart des *Nintendo 64* bekannt. Demnach sollen die ersten Geräte am **1.März 1997** für einen Preis von 399 Mark (Grundgerät ohne Spiele, Netzadapter, AV-Kabel und 1 Joypad) über den Ladentisch gehen. Zeitgleich erscheinen drei Spiele: *Super Mario 64* (99 Mark), *Pilot Wings 64* (129 Mark) und ein drittes, von dem noch nicht entschieden wurde ob es *Star Wars – Shadows of the Empire* (149 Mark) oder *Wave Race 64* (99 Mark) sein wird. Ebenso ist unbestimmt, wann die farbigen Extra-Joypads und die Memory Cards erhältlich sein werden. Im Anschluß an diese feierliche Ankündigung sprachen wir mit einem hohen „Firmenvertreter" aus Japan über die Zukunft der Videospiele: Shigeru Miyamoto, der den weiten Weg nach Wiesbaden gereist ist, um für das neue Flaggschiff zu werben.

Rechts: Mister Mario führte auf dem Presse-Meeting höchstpersönlich Wave Race 64 vor

VG: Was hat sich für die Entwickler seit der Einführung des *N 64* verändert?

Miyamoto: Mit der Einführung des 64-Bit-Gerätes wird jedem einzelnen Entwickler ein großes Maß an technischem Wissen abverlangt. Ich schätze, daß die Unterschiede zwischen guten und schlechten Spielen in Zukunft noch gravierender ausfallen werden, als das heute der Fall ist. Andererseits eröffnen sich für wirklich versierte und begabte Entwickler ungeahnte Möglichkeiten. In Gesprächen mit einzelnen Programmierern wird zunehmend deutlich, daß diese auch mehr Individualität entwickeln. Hironobu Sakaguchi (Mitbegründer von Square und Produzent der *Final Fantasy*-Saga) beispielsweise hat mir gegenüber kürzlich geäußert, daß er unabhängig von Squares Firmenpolitik, sehr gerne ein *N64*-Spiel, entwickeln würde. Spieleentwickler sind kreative Menschen. Man kann ihnen nicht durch Firmenrichtlinien vorschreiben, für welches System sie zu entwickeln haben. Bald wird auch in Japan der Zustand eintreten, daß einzelne Programmierer sich von ihrer Firma loslösen, wenn sie nicht mehr ihren Vorstellungen entsprechen. Ich denke, durch die Einführung des *N64* werden die Programmierer dazu angespornt, neue Ideen und auch Denkweisen zu entwickeln.

Miyamotos Besuch in Deutschland gilt auch Zelda 64

VG: Gilt das auch für Sie?

Miyamoto: Sicherlich. Ich wäre überhaupt nicht bei Nintendo, wenn ich davon nicht fest überzeugt wäre. Als ich nach dem Kunststudium zu Nintendo ging, war es mir vollkommen egal, welcher Branche die Firma angehörte. Ich hätte genauso gut zu einer Filmgesellschaft gehen, oder auch einfach Zeichner werden können. Ich habe mich damals nach einem kreativen Job umgesehen, und Nintendo war zufällig die Firma, die mir das Gefühl gab, genau das machen zu können, was ich mir so in Gedanken ausgemalt hatte. Und dieses Gefühl gibt mir Nintendo nach wie vor, gerade eben mit dem N64.

VG: Wie weit sind Sie mit Zelda 64?

Miyamoto: Wir gestalten jetzt die Welt, in der sich *Zelda 64* abspielen wird, sowohl konzeptionell als auch grafisch. Die Reise nach Deutschland war für mich sehr inspirierend. Ich habe mir Rothenburg und Heidelberg angesehen und ich muß sagen, es war ganz anders, als ich es mir vorgestellt hatte. Besonders für *Zelda*, was ja in einer mittelalterlichen europäischen Welt spielt, war die Reise nützlich, da ich nun eine genaue Vorstellung davon habe, wie z.B. die Landschaft oder die Schlösser aufgebaut sein müssen. Es ist eben nicht so wie in Japan, wo ich ständig nur Berge sehe. Für die grafische Gestaltung mußte ich mir ebenfalls Anhaltspunkte suchen, da ich durch die bessere Grafikfunktion des *N64* auch ins Detail gehen muß. Jetzt kann ich ungewisse Stellen nicht mehr mit Pixelgrafik vertuschen. *tet*

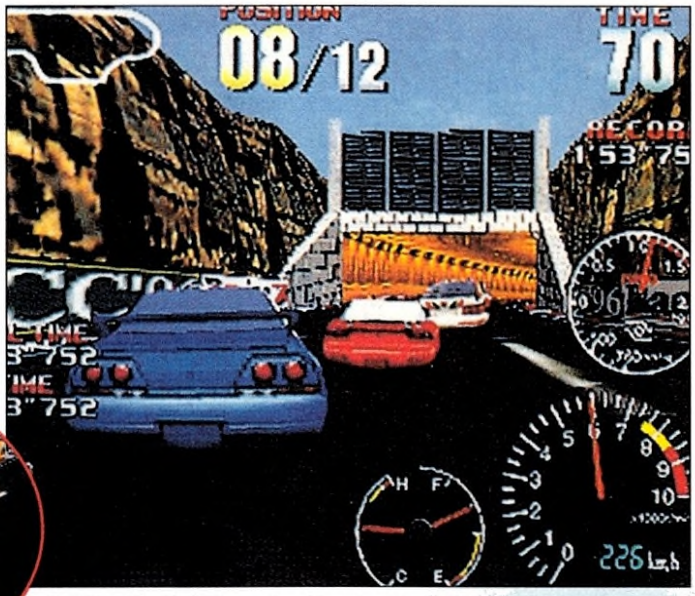
SCAN / EDIT : GADLER

NINTENDO 64-NEWS

Auch aus Japan erreichen uns fast stündlich Infos über neue N64-Spiele. Wieviele davon den Weg in unsere Breitengrade finden werden, bleibt jedoch abzuwarten.

Rev Limit

Der bei uns relativ unbekannte Hersteller Seta präsentiert für das Jahr '97 eine Rennsimulation, die die Fähigkeiten des *Nintendo 64* voll ausschöpfen soll. Im Mittelpunkt dieses Projekts soll natürlich die absolute Realitätsnähe stehen. Fahrverhalten, Grafik und technische Daten der



Bei Rev Limit gibt es eine Anzeige für Öltemperatur und Tank

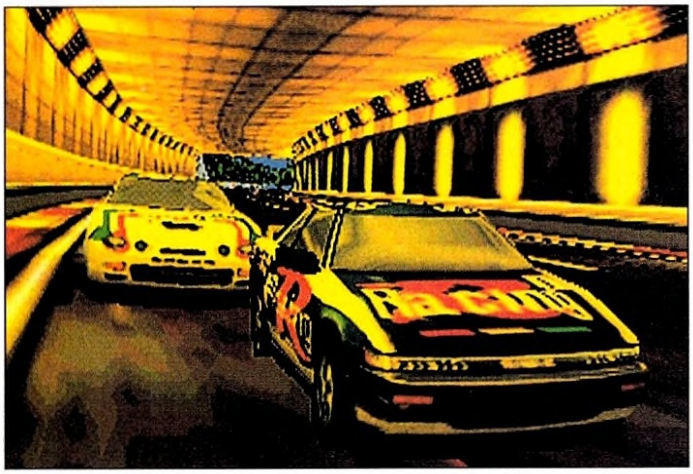
Fahrzeuge wurden genauestens studiert und in das Programm eingebaut. Zudem soll der Spieler in der Lage sein, durch Tuning die einzelnen Autos feinzujustieren. Außerdem steht dem strategisch orientierten Videospieler ein sog. „Team-Chief-Modus" zur Verfügung, der es ihm ermöglichen soll, als planender und denkender Kopf eines Rennstalls zu fungieren. Diejenigen, die doch lieber selber fahren möchten, können hingegen auf den Sprint-, Endurance- oder Chicken-Race-Modus zurückgreifen.

Dual Heroes

Gerade mal zu knapp 10% fertig, stellt uns Hudson sein neues Spiel für das *Nintendo 64* vor. Was sich hinter dem Titel *Dual Heroes* verbirgt, ist ein 3D-Polygon-Beat'em Up, das optisch ein wenig an *Power Rangers* erinnert. Zur Zeit wußte man bei der Presseabteilung lediglich zwei Charaktere Gai (der rosarote Kämpfer) und Zen zu präsentieren. Bisher einmalig ist das sog. „Virtual Gamer-System", das Anwendung in diesem Spiel fand. Für jeden einzelnen Charakter werden acht unterschiedliche Verhaltensmuster konzi-

Zen, der blaue Kämpfer birgt Klingen an seinem Körper

piert. Das heißt z.B., es existieren acht Varianten des Kämpfers Gai. Ob nun diese Kämpfervarianten schon vorprogrammiert sind oder erst vom Spieler eingegeben werden müssen, wurde noch nicht gesagt. „Wir möchten unterstreichen, daß dieses System nicht identisch ist mit der herkömmlichen Differenzierung durch Schwierigkeitsgrade. Was unter einem Virtual Gamer zu verstehen ist, werden wir demnächst bekanntgeben" hieß es aus der Presseabteilung. Kenner der japanischen Filmszene werden jedoch auf alle Fälle auf ihre Kosten kommen: Für das Charakter-Design zeichnet Spezialeffekt-Profi Keita Amamiya verantwortlich.

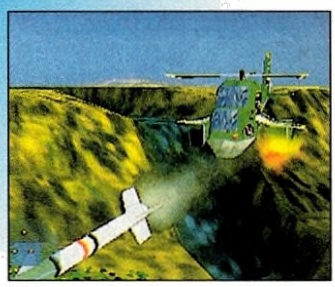


Bis zu maximal vier Spieler können an einem Rennen teilnehmen

Power Rangers oder was? Gai steigt im Hard Suit in den Ring.

Wild Choppers

Ein weiteres As hält Seta im Ärmel versteckt. Wenn sein neues 3D-Shoot'em Up *Wild Choppers* das verspricht was es hält, könnte das ein neuer Knüller à la *Commanche* werden. Die Besonderheit: In den einzelnen Missionen, die in Echtzeit ablaufen, existieren befreundete Einheiten, die ihrerseits Missionsziele haben. Wenn der Spieler beispielsweise einen vorgegebenen Zeitplan nicht einhält oder sich zu lange an einem Sekundärziel festsitzt, kann es passieren, daß eine befreundete Einheit die komplette Mission erfüllt, oder noch schlimmer,



In Wild Choppers ist Munition nicht unbegrenzt vorhanden

Missionsziele sind vorwiegend am Boden zu finden

SCAN / EDIT : GADLER

NINTENDO 64-NEWS

Mystical Ninja kommt erstmals in 3D-Polygon-Grafik. Actionreiche Situationen sind da schon vorprogrammiert.

Perfect Striker

Die zweite Neuankündigung vom Software-Riesen Konami ist eher was für unsere Sportler. *J-League Perfect Soccer* ist das japanische Pendent zu *International Super Star Soccer*. Die *Nintendo 64*-Version davon dürfte ebenfalls auf reges Interesse stoßen. Zum einen wurde bei der Darstellung der Spieler auf die Methodik des Motion Capder Feind die Oberhand erlangt. Insgesamt stehen euch acht Helikopter-Typen zur Verfügung, die ihr der jeweiligen Mission entsprechend auswählen und einsetzen könnt. Die Steuerung dieser Flugobjekte erfolgt über das Analog-Joypad und das Steuerkreuz. So können nicht nur Richtung und Geschwindigkeit gesteuert werden, sondern auch die Flughöhe. Die Waffen hingegen werden standesgemäß mit dem Z-Trigger (Pistolenauslöser) betätigt, für die nötige Übersicht sorgen die vier C-Buttons, mit denen man die gewünschte Perspektive einstellen kann.

Die Sicht aus der Ball-Perspektive sorgt für den Kick

tures zurückgegriffen. Zum anderen soll natürlich das Analog-Joypad des N64 voll zur Geltung kommen. Kurzum, die Steuerung dürfte um ein Vielfaches komplexer und geschmeidiger ausfallen als bei den 16 Bit-Versionen. Falls eine für die westliche Welt konzipierte Version erscheint, werden sicherlich keine J-League-Mannschaften mehr darin enthalten sein. *tet*

Goemon 5

Das hierzulande unter dem Titel *Mystical Ninja* (Super Nintendo) bekannte Jump'n Run *Ganbare Goemon* bekommt 64 Bit-Zuwachs. *Ganbare Goemon 5* ist der aufgepowerte Nachfolger der in Japan durchaus erfolgreichen Mega-Serie von Konami. Diesmal soll alles natürlich in ein 3D-Vollpolygon-Gewand gepackt werden. Neben den Action-Stags wurden somit auch die Städte, in denen man sich Infos einholen kann, ebenfalls in die dritte Dimension verlagert. Bis zu zwei Spieler gleichzeitig sollen durch das Land der aufgehenden Sonne ziehen können, um gegen böse Samurais und Pseudo-Roboter aus Holz und Blech anzutreten.

J-League Perfect Striker mit rasanter 3D-Polygon-Grafik

Non plus ULTRA
NEXT GENERATION VERSAND
BORIS KOHLSCHREIBER OHG

MO-FR 10-20 UHR · SA 9-18 UHR
VERSAND UND LADEN:
TEL. 09131/59105 UND 51036
FAX 09131/51090

SOUNDTRACK - CDs:

Final Fantasy Symphonic Suite	69,-
Final Fantasy Mix	59,-
Final Fantasy Best of 1987 - 1994	89,-
Final Fantasy Vocal Selections 1 Pray	89,-
Final Fantasy Vocal Sel. 2 Love Will Grow	89,-
Final Fantasy Special	***
Final Fantasy III*	59,-
Final Fantasy IV*	69,-
Final Fantasy IV Celtic Moon	79,-
Final Fantasy IV Piano Collections	***
Final Fantasy V*	79,-
Final Fantasy V Dear Friends	79,-
Final Fantasy V Piano Collections	***
Final Fantasy VI*	99,-
Final Fantasy VI Grand Finale	89,-
Final Fantasy VI Piano Collections	***
Romancing Saga La Romance	69,-
Romancing Saga 2*	59,-
Romancing Saga 2 Eternal Romance	69,-
Romancing Saga 3*	99,-
Romancing Saga 3 Windy Tales	89,-
Music from Dragon Quest	***
Dragon Quest III	89,-
Dragon Quest IV	89,-
Dragon Quest V	89,-
Secret of Mana*	69,-
Secret of Mana 2*	99,-
Front Mission*	79,-
Front Mission 2 Gun Hazard*	89,-
Phantasmagoria Nabuo Uematsu	89,-
Chrono Trigger*	99,-
Tactics Ogre*	99,-
Ogre Battle*	79,-
Bahamut Lagoon*	89,-
Arc The Lad*	89,-
Langrisser 3*	***
Beyond The Beyond*	***
Policenauts*	79,-
Super Mario RPG*	79,-
Castlevania IV*	***
Tekken 2 Strike Fighting	***
Donkey Kong Country*	59,-
Bomberman 3*	59,-
Yoshis Island*	59,-
King Of Fighters 96*	***
Samurai Showdown 2*	***
Toshinden 2*	***
Soul Edge*	***
Mario 64*	79,-
Overblood*	79,-
Tobal*	***
Biohazard*	79,-

*Original Sound Version *** bald erhältlich

Natürlich auch Ultra, Play Station, Saturn und Rollenspiele!

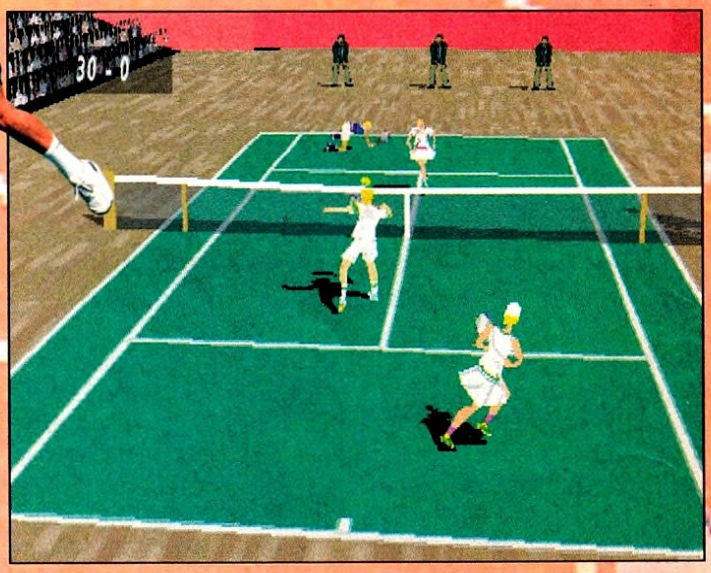
Versandkosten DM 10,- + 3,- Zahlschein.
Ab DM 300,- Bestellung liefern wir kostenlos.

Besuchen Sie auch unser Geschäft
playground VIDEOSPIELE
Der Spezialist für Videospiele:
Nintendo · Sega · Sony · Manga u.v.a.
91052 Erlangen · Drausnickstraße 36
Tel. 09131/51036

SCAN / EDIT : GADLER

Alle mitmachen!

Großes Pete Sampras Extreme Tennis-Gewinnspiel



Die Quizfragen

1. Wie heißen die vier versteckten Spieler in Pete Sampras Extreme Tennis?

2. Welche Namen hat Codemasters den deutschen Spielern in Pete Sampras Extreme Tennis verpaßt?

3. Kennt ihr vielleicht noch zwei Spiele aus dem Hause Codemasters? Wenn nein, dann habt ihr bereits verloren, wenn ja, dann schreibt die Namen schnell auf, bevor ihr sie wieder vergeßt.

Eure Preise

1 Playstation

1 Werbe-T-Shirt mit Pete Sampras' Autogramm

5 Pete-Sampras-PS-Spiele

5 Werbe-T-Shirts ohne Autogramm (ohhhh)

5 Anti-Streß-Tennisbälle

Unsere Bedingungen

– Alle drei Antworten leserlich auf eine Postkarte schreiben.

– 80 Pfennig Briefmarke draufkleben, sonst gilt's nicht.

– Unsere Adresse draufscheiben (Magna Media Verlag, Redaktion Video Games, Stichwort: Spitzensport, Postfach 1304, 85540 Haar) und ab damit in die gelbe Tonne.

– Anfang Dezember schnappt sich unsere Fee dann die Gewinner, weshalb am 30.11.96 Einsendeschluß ist.

Und immer schön auf dem linken Pfad bleiben, der Rechtsweg ist nämlich wieder ausgeschlossen.

SCAN / EDIT : GADLER

SZENE-CHAT

Warum eigentlich so ein Geheimnis um einen Termin gemacht wurde, der für viele eine große Enttäuschung ist, kann im nachhinein niemand erklären. Immerhin steht der 1. März 1997 als Veröffentlichungsdatum für das Nintendo 64 fest, und das Gros der Nintendo-Fans, die in Deutschland so zahlreich vertreten sind wie nirgendwo in Europa, wird die zwei Monate Wartezeit über Weihnachten hinaus verschmerzen können. Der Preis von 399 Mark liegt im erwarteten Niveau, und bei den Softwarepreisen hat sich Nintendo ganz besonders angestrengt, denn erstmals liegt der empfohlene VK unter den vergleichbaren Preisen in den USA, zumindest gilt dies für Super Mario 64 und Pilotwings 64. In Amerika werden beide Spiele für rund 70 Dollar plus Sales Tax verkauft, für jedes Modul darf man also über 110 Mark hinblättern. Der empfohlene VK von 99 Mark in Deutschland dürfte wohl auch eine Konzession an die bei Playstation- und Saturn-CDs üblichen Preise sein. Mit dieser Preispolitik, die man ja schon vom Super Nintendo kennt, verärgert Nintendo allerdings mal wieder einige Dritthersteller, denn außer Nintendo selbst kann niemand die teuren N64-Module so günstig anbieten. Obwohl Turok in den USA noch vor Weihnachten erscheinen soll, wußte Acclaim Mitte September noch nicht, wie hoch die Herstellungskosten für das Modul sein würden, denn Nintendo hat noch keine Preise bekanntgegeben. Wenn man jedoch bedenkt, daß Second-Party-Module wie KI Gold oder Shadows of the Empire schon bei 80 Dollar liegen, könnte Turok durchaus an die 90 Dollar kosten. Wenn man den empfohlenen VK für Shadows of the Empire zum Vergleich heranzieht (149 Mark), dürften einige N-64-Spiele durchaus die 150 Mark Grenze übertreffen. Bei 12-Mbyte-Modulen wie Mission: Impossible könnte es sogar noch schlimmer kommen, und auch Ocean weiß natürlich noch nicht, wieviel man für die Herstellung an Nintendo überweisen darf. Der Konsument wird in den sauren Apfel beißen müssen, denn sehr groß wird die Auswahl an Spielen in den ersten Monaten nicht sein und wenn man die Konsole erstmal hat, will sie auch gefüttert werden. Abhilfe schaffen könnte der N64-Disk-Drive, der Ende November in Tokio vorgestellt wird, denn damit kann Nintendo erstmals ein preisgünstiges Speichermedium anbieten. Allerdings müssen möglichst alle N64-Besitzer davon überzeugt werden, nochmal mindestens 200 Mark für dieses Zubehör auszugeben, denn sonst droht eine ähnliche Situation wie bei Mega Drive und Mega CD. Eigentlich müßte Nintendo möglichst schnell ein Nintendo 64 mit eingebautem Disk Drive anbieten, um die lästige Nachrüstung zu vermeiden. In den USA hat Nintendo in drei Tagen übrigens 350 000 N64-Geräte verkauft und uns Kritkern mal wieder bewiesen, daß niemand so geschickt Videospiele verkauft wie Big N.

mehr als 10 Jahre
Spaß an Spielen

Bachler
Computersoftware

Sony PlayStation

Adidas Power Soccer	**DV**	**94,95**
Alien Trilogy	DV	89,95
Andretti Racing	**DA**	**79,95**
Beyond the Beyond (US)	EV	109,00
Bubble Bobble 2	**DA**	**79,95**
Burning Road	DA	89,95
Bust-A-Move 2	**DA**	**69,95**
Casper	DA	94,95
Crash Bandicoot	**DA**	**V.mö.**
Darkstalkers	DV	89,95
Destruction Derby	DA	94,95
Destruction Derby 2	DA	V.mö.
Die Hard Trilogy (US)	EV	109,00
Die Hard Trilogy (Ende Nov.) *	**DV**	**79,95**
Discworld	**DV**	**87,95**
Discworld 2	DV	V.mö.
Earthworm Jim 2	DV	89,95
Extreme Pinball	DA	79,95
Fade to Black	**DA**	**79,95**
FIFA International Soccer '96	DA	54,95
FIFA Soccer '97 (Ende Nov.) *	**DV**	**79,95**
Formel 1	**DV**	**99,95**
Impact Racing	DA	89,95
John Madden NFL '97	DV	79,95
Magic Carpet	DV	79,95
NASCAR Racing	DA	V.mö.
NBA Live '96	DA	79,95
NBA Live '97 (Ende Nov.) *	DV	79,95
Need for Speed	**DV**	**79,95**
NHL Hockey '97 (Anf. Nov.)	**DV**	**79,95**
Olympic Games	**DV**	**79,95**
PGA Tour Golf '97	DA	79,95
PO'ed	DA	86,95
Powerplay Hockey *	**DA**	**79,95**
Project Overkill (US)	**EV**	**94,95**
Pro Pinball - The Web	DA	89,95
Psychic Detective	DA	79,95
Raging Skies	DA	94,95
Raiden Project	DA	89,95
Rayman	DA	89,95
Return Fire	**DV**	**86,95**
Ridge Racer Revolution	**DA**	**89,95**
Road Rash	DA	79,95
Sampras Extreme Tennis	**DA**	**89,95**
Shellshock	DA	89,95
Shockwave Assault	DA	79,95
Sim City 2000	**DV**	**89,95**
Skeleton Warriors	DV	82,95
Soviet Strike	**DA**	**79,95**
Space Hulk	**DA**	**79,95**
Starfighter 3000	DA	89,95
Tekken 2	**DA**	**99,95**
Theme Park	DV	79,95
Thunderhawk 2	DA	89,95
Tilt!	DV	79,95
Time Commando	**DA**	**79,95**
Toh Shin Den 2	DA	94,95
Total NBA '96	DA	94,95
Track & Field	**DA**	**89,95**
Twisted Metal	DA	87,95
Viewpoint	DA	79,95
Wing Commander 3	**DV**	**89,95**
wipEout 2097	DA	89,95
Analog Flight-Stick		**119,00**
ASCI-Joystick		109,00
Memory Card (Sony)		44,95
Memory Card (120 Spielstände!)		**79,95**
NeGcon Joypad		**79,95**
Scart-Kabel		44,95
Umbausatz für USA + JP-Games		**49,95**

79,95

*79,95

79,95

89,95

79,95

79,95

So bestellt Ihr:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken.
Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,— DM) oder per Vorkasse (+ 4,— DM).

Postfach 1113 46361 Bocholt
oder Blücherstr. 24 46397 Bocholt

Tel.: 028 71 / 18 30 88 + 8631 + 180637 + 18 54 43 Fax: 0 28 71 / 86 31

SCAN / EDI

Flinke Finger

Bei „Flinke Finger“ kümmern wir uns um Verrenkungstricks, die zumeist auf dem Joypad-Bewege-Dich-Prinzip basieren. Wer auf Nummer Sicher gehen will, konsultiert vorher am besten einen Akrobatik-Spezialisten.

Sony Playstation

Formel 1

Tausendsassa Patrick R. Fabri aus Spenge hat eine ganze Latte heißer Tips zu Psygnosis´ AAA-Verkaufsschlager zusammengeklaubt. Die folgenden Cheats haben die angegebenen Auswirkungen, wenn ihr sie schnell im „Race Qualify“-Screen, dem letzten Bildschirm vor dem Rennen, (der mit Übungsrunde/ Qualifikation/ Rennen) eingebt. Wichtig: Während der Eingabe jeweils *Select* gedrückt halten!

Buggy Mode

rechts, oben, Dreieck, links, oben, Quadrat, Dreieck

Die Bestätigung „BUGGY MODE ACTIVATED“ erscheint links im Bild. Der erzielte Effekt dürfte hinlänglich aus Ridge Racer Revolution bekannt sein.

Bike Mode

unten, oben, Kreis, Dreieck, rechts, oben, Quadrat, Dreieck

Die Bestätigung „BIKE MODE ACTIVATED“ erscheint auf dem Bildschirm. Der Effekt sieht ziemlich dämlich aus, dafür fahrt ihr jetzt mit einer Art F1-Motorrad durch die Landschaft (???).

So stellt sich Psygnosis die Zukunft des Motorradsports vor. Nicht gerade schön anzusehen.

Lava Mode

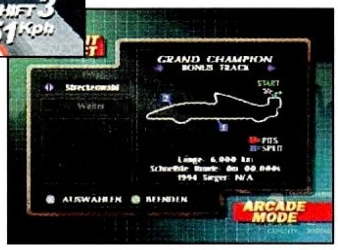
Quadrat, Kreis, oben, rechts, rechts, Kreis, X

Die Bestätigung „LAVA MODE ACTIVATED“ erscheint auf dem Bildschirm. Die Fahrbahn ist nun rot (soll wohl Lava sein) und die Reifen ziehen eine Feuerspur hinter sich her.

Bonus Track

links, Kreis, Kreis, Dreieck, Dreieck, Kreis, oben, rechts

Die Bestätigung „BONUS TRACK ACTIVATED“ erscheint. Um den Kurs anwählen zu können, müßt ihr allerdings erst das gewählte Rennen starten, dieses abbrechen und zurück ins Hauptmenü zur Streckenauswahl gehen.



Links seht ihr die Geheimstrecke “Frameout City” im Lava Mode. Die Piste ist rot, statt schwarz und ihr hinterlaßt eine orangene Leuchtspur

Dieser Monat verläuft seltsam: Leser sind eingeschnappt, weil sie Dr. Ben nicht kennen und die Schleimischnecken mißverstanden haben, Tante Thea schrumpft einfach meine Seiten zusammen, und die völlig wichtigen Tekken 2-Moves lassen sich nicht mal annähernd vernünftig unterbringen.

HOW LÄUFT'S

Wer die folgenden „Teilnahmebedingungen“ beachtet, erspart uns unnötige Arbeit:

1. **Karten und Zeichnungen** bitte nur auf **weißem Papier** (weder kariert noch liniert) einschicken.

2. Gebt bei allen **Einsendungen aus dem Inland** Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl) an, damit Ihr Euer Honorar ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt. Bei Wohnsitz außerhalb Deutschlands wird Euch sowieso ein Verrechnungsscheck per Post zugesandt.

3. Wenn Ihr einen PC habt, schickt uns umfangreiche Tips bitte auf Diskette, ansonsten könnt Ihr sie auch faxen.

4. Macht Euch nicht die Mühe, aus älteren Ausgaben der *VIDEO GAMES* oder Konkurrenzblättern abzuschreiben. Derartige Tipzusammenfassungen verziehen sich ohne Umweg in den Papiercontainer. **Schreibt bitte auch immer dazu, mit welcher Version eines Spiels die Tips ausprobiert bzw. erspielt worden sind, um unnötige Mißverständnisse zu vermeiden.**

5. Tips und Lösungshilfen zu *Zelda*-, *Mario*- und *Sonic*-Spielen sind definitiv „out“, die brauchen wir nicht mehr. Auch in Sachen *DKC1 und 2*, *Tekken 1+2* oder *Toshinden 1+2* sind wir bestens eingedeckt.

6. Die Belohnung: für abgedruckte Tips winken nach wie vor **40 bis 500 Mark!**

Unsere Adresse:
Magna Media Verlag AG
Redaktion VIDEO GAMES
Rubrik: Tips & Tricks
Hans-Pinsel-Straße 2
85540 Haar bei München

Wenn es nicht sofort klappt, einfach das Spiel abbrechen und die Eingabe erneut probieren. Wieso die Cheats manchmal nicht beim ersten Mal nach dem Laden des Rennens aktiviert sind, wissen wir leider auch nicht. Den “Gibberish Mode” gibberts erst im nächsten Heft – Platzmangel.

Sony Playstation

Toshinden 2 (Pal)

Manuel Weiss aus Mittelstetten hat unser Wehklagen in Ausgabe 8/96 endlich erhört und uns nun die ersten zwei passenden Boss-Cheat-Codes für die Pal-Version geschickt.

Um Uranus und Master als Kämpfer anwählen zu können, müßt ihr während die Menüpunkte von links und rechts ins Titelbild scrollen, auf Pad 1 sehr schnell R1, L2, ×, L1, R2, ○ drücken. Wenn ihr die Kombination schnell genug eingegeben habt, hört ihr ein Klingelgeräusch, außerdem verfärbt sich der Cursor-Rahmen

SCAN / EDIT : GADLER

Jetzt lassen sich die Bosse auch bei der Pal-Version anwählen

blau. Klappt es nicht gleich auf Anhieb (was eigentlich der Normalfall ist), müßt ihr ein Spiel beginnen und dieses gleich wieder abbrechen, um zum Titelmenü zurückzukehren (oder warten bis das Demo beginnt und dann einfach Start drücken).

Um auch als Vermillion oder Sho kämpfen zu können, müßt ihr nach erfolgreicher Eingabe des ersten Codes dessen Umkehrung (○, R2, L1, ×, L2, R1), diesmal aber auf Pad 2, eingeben, natürlich wieder während die Menüpunkte ins Bild scrollen. Als Bestätigung ertönt wieder ein Klingeln, der Cursor "errötet" diesmal. Die vier neuen Charaktere wählt ihr aus, indem ihr im Spielerauswahlmenü auf das Fragezeichen geht und den Durchlauf mit der Select-Taste verlangsamt.

Sega Saturn

Alien Trilogy

Damit die Vielreisenden auf dem Datenhighway auch mal wieder durch Printmedien einen Tip als Erstes erfahren, veröffentlichen wir an dieser Stelle exklusiv schon mal zwei Cheats für die Saturn-Alien-Hatz. Mit "Pink Acid Boots" oder "Go Level" braucht ihr hier gar nicht erst anzukommen, aber mit ganz ähnlichen Zaubersprüchen klappt's... Die Level wählt ihr in diesem Falle mit dem Paßwort "FLYTOXX" an, wobei die beiden "X" nur Platzhalter sind, und mit der gewünschten Levelnummer ersetzt werden müssen. Um z.B. gleich in Level 12 zu starten, gibt man als Paßwort "FLYT012" ein, usw. Wer mit extrem viel Munition an den Start gehen möchte, befiehlt seinem Saturn einfach "Fill My Pockets", bzw. gibt als Paßwort zu Beginn des Spiels "F1LLMYPOCK1TS" ein. Die Codes für Unverwundbarkeit und alle Waffen verraten wir euch dann in der nächsten Ausgabe.

Mit solch flotten Sprüchen knackt ihr auch die SAT-Version

Sony Playstation

Pro Pinball

Daniel Yokohama aus HaHa vermeldet gehorsamst, daß der Turbo-Mode folgendermaßen aktiviert wird: Tragt euch nach einem Spielchen in der High Score-Liste bloß als "PRO" ein, dann könnt ihr mal testen, ob ihr wirklich so ein schnelles Reaktionsvermögen habt.

Wial
Versand Service GmbH

PlayStation

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell

Tel.: (0 81 42) 5 96 40 Fax: 5 46 54

BESTELLANNAHME: MO. – DO. 9⁰⁰–18⁰⁰, FR. 9⁰⁰–17⁰⁰

Laden in Kassel
Fünffensterstraße 9
Mo.– Fr. 10.00 – 18.00,
Sa. 10.00 – 14.00 Uhr

Laden in Augsburg
Karolinenstr./Ecke Karlstr.
Mo.– Fr. 9.⁰⁰–13.⁰⁰+13.³⁰–18.⁰⁰ Uhr,
Sa. 9.⁰⁰–12.⁰⁰ Uhr

SONY PLAYSTATION GAMES	
❑ AGILE WARRIOR F-111 X DT. ANLEITUNG	85,90
❑ ALIEN TRILOGY DT. ANLEITUNG	79,90
❑ **ALONE IN THE DARK 2 KOMPL. DT.**	**99,90**
❑ ANDRETTI RACING DT. ANLEITUNG	79,90
❑ A-TRAIN DT. ANLEITUNG *	99,90
❑ **AYRTON SENNA KART DUELL DT. A. ***	**89,90**
❑ **BATMAN FOREVER DT. ANLEITUNG ***	**85,90**
❑ BEYOND THE BEYOND DT. ANLEITUNG	89,90
❑ **BLACK DAWN DT. ANLEITUNG ***	**89,90**
❑ **BLAM! MACHINEHEAD DT. ANL. ***	**89,90**
❑ **BLAST CHAMBER DT. ANLEITUNG ***	**89,90**
❑ BLAZING DRAGONS DT. ANLEITUNG	79,90
❑ BUBBLE BOBBLE 2 DT. ANLEITUNG *	79,90
❑ **BURNING ROAD DT. ANLEITUNG**	**89,90**
❑ BUST A MOVE 2: THE ARCADE DT. ANL.	69,90
❑ CASPER KOMPL. DEUTSCH *	89,90
❑ CHESSMASTER 3 D DT. ANL.	89,90
❑ **CHESSY DEUTSCHE ANLEITUNG ***	**89,90**
❑ **CRASH BANDICOOT DT. ANLEITUNG ***	**109,90**
❑ **CHRONICLES OF THE SWORD D. ANL. ***	**89,90**
❑ CRUSADER -NO REMORSE- KPL. DT. *	85,90
❑ DARKSTALKERS DT. ANLEITUNG *	79,90
❑ DAVIS CUP TENNIS DT. ANLEITUNG	85,90
❑ DEFCON 5 DT. ANLEITUNG	85,90
❑ DESCENT DT. ANLEITUNG	79,90
❑ DESTRUCTION DERBY 2 DT. ANL. *	99,90
❑ DIE HARD TRILOGY KOMPL. DT. *	85,90
❑ DISCWORLD KOMPL. DEUTSCH	89,90
❑ EARTH WORM JIM 2 DT. ANLEITUNG	75,90
❑ ESPN EXTREME GAMES DT. ANLEITUNG	79,90
❑ **EXHUMID DEUTSCHE ANLEITUNG ***	**89,90**
❑ EXTREME PINBALL DT. ANLEITUNG	89,90
❑ FADE TO BLACK KOMPL. DEUTSCH	85,90
❑ FIFA SOCCER 96 DT. ANLEITUNG	49,90
❑ **FIFA SOCCER 97 KOMPL. DEUTSCH ***	**85,90**
❑ FORMULA 1 DT. ANLEITUNG	99,90
❑ FRANK THOMAS „BIG HURT" BASEBALL	85,90
❑ **GALAXIAN 3 DEUTSCHE ANLEITUNG**	**89,90**
❑ **GALAXY FIGHT DEUTSCHE ANL. ***	**59,90**
❑ **GRID RUN DEUTSCHE ANLEITUNG ***	**89,90**
❑ GUNSHIP 2000 DT. ANLEITUNG	95,90
❑ **HEXEN DEUTSCHE ANLEITUNG ***	**89,90**
❑ HYPER FINAL MATCH TENNIS DT. ANL.	79,90
❑ IMPACT RACING DT. ANLEITUNG	85,90
❑ INTERNATIONAL MOTO X DT. ANL. *	85,90
❑ **INT. SUPERSTARSOCCER DELUXE ***	**85,90**
❑ **IN THE HUNT DEUTSCHE ANLEITUNG**	**85,90**
❑ INTERNATIONAL TRACK & FIELD D.A.	89,90
❑ **IRON & BLOOD DT. ANL. (NOV 96) ***	**85,90**
❑ IRON MAN XO DT. ANLEITUNG	85,90
❑ JUMPING FLASH 2 DT. ANLEITUNG *	89,90
❑ JUPITER STRIKE DT. ANLEITUNG	59,90
❑ KONAMI OPEN GOLF DT. ANLEITUNG	85,90
❑ KILLING ZONE DT. ANLEITUNG	79,90
❑ KRAZY IVAN DT. ANLEITUNG	79,90
❑ **LAST DYNASTY DT. ANLEITUNG ***	**89,90**
❑ **LEGACY OF KAIN DT. ANL. (NOV 96) ***	**89,90**
❑ LEMMINGS 3 D DT. ANLEITUNG	59,90
❑ MAGIC CARPET KOMPL. DEUTSCH	79,90
❑ MADDEN 97 DT. ANLEITUNG	79,90
❑ MAYHEM DT. ANLEITUNG *	99,90
❑ **MEGAMAN X3 DT. ANLEITUNG ***	**85,90**
❑ **MOTOR TOON GRAND PRIX 2 D. A. ***	**85,90**
❑ MUSEUM PIECES 1	94,90
❑ MYST KOMPL. DEUTSCH *	85,90
❑ **NASCAR RACING 96 DT. ANLEITUNG ***	**89,90**
❑ **NBA HANGTIME DT. ANLEITUNG ***	**89,90**
❑ NBA JAM TOURNAMENT EDITION DT. ANL.	59,90
❑ NBA IN THE ZONE DT. ANLEITUNG	89,90
❑ NBA LIVE 96 DT. ANLEITUNG	85,90
❑ NEED FOR SPEED KOMPL. DEUTSCH	89,90
❑ NFL QUARTERBACK CLUB 97 DT. ANL.	79,90
❑ **NHL POWERPLAY HOCKEY 96 DT. ANL.**	**85,90**
❑ NHL ICEHOCKEY 97 DT. ANLEITUNG *	85,90
❑ ONSIDE SOCCER DT. ANLEITUNG	85,90
❑ OLYMPIC GAMES DT. ANLEITUNG	79,90
❑ OLYMPIC SOCCER DT. ANLEITUNG	79,90
❑ **PANDEMONIUM DT. ANL. (NOV 96) ***	**89,90**
❑ **PENNY RACERS DT. ANLEITUNG ***	**85,90**

SONY PLAYSTATION GAMES	
❑ PGA TOUR GOLF 97 DT. ANLEITUNG	79,90
❑ **PITBALL DT. ANLEITUNG ***	**85,90**
❑ PO ED DT. ANLEITUNG *	89,90
❑ PRIMAL RAGE DT. ANLEITUNG	79,90
❑ PRO PINBALL THE WEB DT. ANLEITUNG	79,90
❑ **PROJECT OVERKILL DT. ANLEITUNG. ***	**85,90**
❑ **RAGING SKIES DT. ANLEITUNG**	**95,90**
❑ RAIDEN DT. ANLEITUNG	79,90
❑ RAN SOCCER DT. ANLEITUNG	69,90
❑ RAYMAN DT. ANLEITUNG	85,90
❑ REBEL ASSAULT 2 DT. ANLEITUNG	95,90
❑ RESIDENT EVIL DT. ANLEITUNG	85,90
❑ RETURN FIRE DT. ANLEITUNG *	89,90
❑ REVOLUTION X DT. ANLEITUNG	59,90
❑ RIDGE RACER REVOLUTION DT. ANL.	95,90
❑ RISE 2: RESURRECTION DT. ANL.	85,90
❑ ROAD RASH DT. ANLEITUNG	79,90
❑ **ROBOTRON "X" DT. ANLEITUNG ***	**89,90**
❑ SIM CITY 2000 KOMPL. DEUTSCH	95,90
❑ SKELETON WARRIORS DT. ANLEITUNG	79,90
❑ SLAM 'N JAM DT. ANLEITUNG	85,90
❑ STARBLADE ALPHA DT. ANLEITUNG	85,90
❑ STARFIGHTER 3000 DT. ANLEITUNG	85,90
❑ **STAR GLADIATOR DT. ANLEITUNG ***	**85,90**
❑ SHOCKWAVE ASSAULT DT. ANLEITUNG	79,90
❑ SOVIET STRIKE KOMPL. DEUTSCH *	79,90
❑ SAMPRAS EXTREME TENNIS DT. ANL. *	79,90
❑ SPACE HULK DT. ANLEITUNG	75,90
❑ SPOT 3 DT. ANLEITUNG	75,90
❑ STREETFIGHTER ALPHA DT. ANL.	79,90
❑ **STREETFIGHTER ALPHA 2 DT. ANL. ***	**85,90**
❑ STREETFIGHTER: THE MOVIE DT. ANL.	59,90
❑ STRIKER 96 DT. ANLEITUNG	69,90
❑ **SUPER SONIC RACERS DT. ANL.**	**85,90**
❑ TEKKEN 2 DT. ANLEITUNG *	99,90
❑ THEME PARK DT. ANLEITUNG	85,90
❑ THUNDERHAWK II DT. ANLEITUNG	89,90
❑ TIME COMMANDO DT. ANLEITUNG	79,90
❑ TILT DT. ANLEITUNG *	79,90
❑ **TOMB RAIDER DT. ANLEITUNG ***	**89,90**
❑ TOP GUN DT. ANLEITUNG *	85,90
❑ **TOP GUN DT. ANLEITUNG (NOV 96) ***	**89,90**
❑ TOSHINDEN 2 DT. ANLEITUNG	89,90
❑ **TRANSPORT TYCOON DT. ANLEITUNG ***	**99,90**
❑ **TRASH IT DT. ANLEITUNG ***	**85,90**
❑ TUNNEL B 1 DT. ANLEITUNG	85,90
❑ VICTORY BOXING DT. ANLEITUNG *	79,90
❑ VIRTUAL GOLF DT. ANLEITUNG *	89,90
❑ VIRTUAL TENNIS DT. ANLEITUNG *	85,90
❑ VIEWPOINT DT. ANLEITUNG	79,90
❑ WATERWORLD ACTION DT. ANLEITUNG	89,90
❑ **WHIZZ DT. ANLEITUNG**	**79,90**
❑ WILLIAM ARCADE GREATEST HITS D. A.	65,90
❑ WING COMMANDER III KOMPL. DT.	89,90
❑ WIPE OUT 2097 DT. ANLEITUNG	95,90
❑ WORLD CUP GOLF PROFESSIONAL EDIT.	79,90
❑ WORMS DT. ANLEITUNG	89,90
❑ WWF WRESTLEMANIA: ARCADE GAME D.A.	59,90
❑ **X2 DT. ANLEITUNG ***	**89,90**
❑ X-MAN: CHILDREN OF THE ATOM D.A. *	89,90
❑ ZERO DIVIDE DT. ANLEITUNG	69,90
❑ ZORK NEMESIS DT. ANLEITUNG	85,90

SONY PLAYSTATION ZUBEHÖR	
❑ SONY PLAYSTATION OHNE SPIEL	379,–
❑ ANTENNENKABEL SONY PSX	49,90
❑ EURO SCART KABEL SONY PSX	69,90
❑ LINK KABEL SONY PSX	49,90
❑ JOYPADVERLÄNGERUNG SONY PSX	29,90
❑ RGB SCART KABEL SONY PSX	29,90
❑ ACTION RELAY 1 PSX	69,90
❑ NETZKABEL FÜR PLAYSTATION	19,90
❑ JOYPAD SONY PSX	59,90
❑ **MAD CATZ – LENKRAD**	**149,90**
❑ MAUS SONY PSX	59,90
❑ MEMORY CARD PSX (DATEL)	49,90
❑ MEMORY CARD PSX (SONY)	49,90
❑ **SONY PSX LICHTPISTOLE PREDATOR**	**69,90**
❑ TASCHE + MEMORY CARD & JOYPAD PSX	89,90

*** = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,90, Vorkasse plus DM 8,00;**
Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck!
Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei! Sonderposten nur solange Vorrat reicht!!! HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

VIDEO 11/96

SCAN / EDIT : GADLER

Sony Playstation

Moto Toon GP 2

Max Burckhardt aus Herrenberg hat inzwischen eine „Abkürzung“ entdeckt, um an die in der VG 9/96 bereits erwähnten “Goodies” auch ohne viel Fahrerei heranzukommen. Die folgenden Cheat-Tastenkombinationen werden alle im „Goodies-Menü“ eingegeben. Markiert zu Beginn die erste Fragezeichen-Zeile und gebt den ersten Code ein, danach die zweite Zeile usw. Jeder Code für eine Zeile besteht immer aus vier Schritten.

„Extra Characters“

L1 gedrückt halten und mit *Select* bestätigen,
L1+L2+R2 gedrückt halten und mit *Select* bestätigen,
L1 gedrückt halten und mit *Select* bestätigen,
R1+R2 gedrückt halten und mit *Select* bestätigen.

„Additional Tracks“

L1 gedrückt halten und mit *Select* bestätigen,
R1 gedrückt halten und mit *Select* bestätigen,
L1+R1 gedrückt halten und mit *Select* bestätigen,
L1 gedrückt halten und mit *Select* bestätigen.

„Tank Combat“

L1+R1 gedrückt halten und mit *Select* bestätigen,
L1 gedrückt halten und mit *Select* bestätigen,
L1 gedrückt halten und mit *Select* bestätigen,
R1+R2 gedrückt halten und mit *Select* bestätigen.

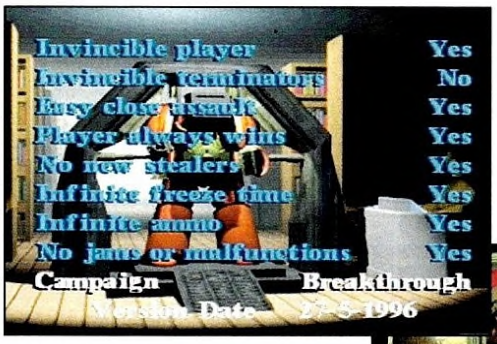
„Submarine X“

L1+R1 gedrückt halten und mit *Select* bestätigen,
R1+R2 gedrückt halten und mit *Select* bestätigen,
L1+R1 gedrückt halten und mit *Select* bestätigen,
L2 gedrückt halten und mit *Select* bestätigen.

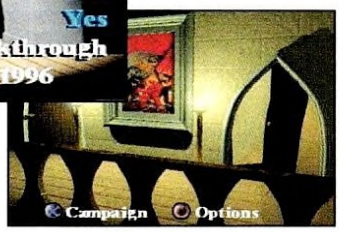
„Motor Toon R“

L1 gedrückt halten und mit *Select* bestätigen,
L1+R2 gedrückt halten und mit *Select* bestätigen,
R1+R2 gedrückt halten und mit *Select* bestätigen,
R1 gedrückt halten und mit *Select* bestätigen.

Noch was: Drückt im Hauptmenü einfach die Tasten L1+L2+R1+R2 und geht, während ihr diese Tasten gedrückt haltet, ins Optionsmenü. Ihr werdet feststellen, daß sich nun viel mehr Dinge ein- und ausschalten, bzw. konfigurieren lassen wie z. B. der Neigungswinkel der Kamera, die Hintergründe der Optionsmenüs, der Ghost Car Mode....



Außer Unbesiegbarkeit, unendlich Munition usw., könnt ihr auch den Startlevel selbst bestimmen



Sony Playstation

Space Hulk

Wolfgang Grund aus Berlin hat uns auf ein praktisches Cheat-Menü, das oben im Bild zu sehen ist, aufmerksam gemacht. Haltet zu Beginn des Spiels im Bildschirm mit den zwei Türen, die L1-Taste gedrückt und gebt einfach folgende Tastenkombination ein: ×, □, →, ×, △, ×, ↓, ×, □, →, ×.

Sony Playstation

Bust-A-Move 2

Nachdem wir euch in Ausgabe 8/96 bereits den “Another-World-Cheat” verraten haben, folgen in dieser Ausgabe auch die restlichen zwei Kandidaten. Wer sich zusätzliche Credits erschleichen will, der drückt im Optionsmenü ←, →, R1, R2, L2, L1, ↑, ↓. Im rechten oberen Eck erscheint daraufhin ein Timer. Geht mit dem Cursor eine Zeile tiefer auf “Credits” und hämmert so schnell wie möglich auf die ×-Taste ein. Auf diese Art könnt ihr euch locker 20 Credits oder mehr holen.
Um mit einer anderen Figur als mit dem lieblichen grünen Dino anzutreten, ruft ihr einfach den Charakter-Select-Bildschirm auf. Wählt im Menü “Puzzle Game” und drückt dann auf der Übersichtskarte ←, ←, ↑, ↓, L1+L2+R1+R2.

Oben im Bild ist das versteckte Character-Select-Menü zu sehen, rechts im Bild dagegen das Optionsmenü mit extra Continues

Sega Saturn

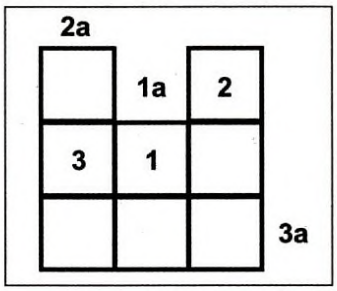
Bust-A-Move 2

Um auch bei der SAT-Umsetzung mit Bubble-Bobble-Hintergründen spielen zu können, drückt ihr im Hauptmenü einfach die Kombination ×, ←, →, × (der Dank geht mal wieder an P.R.F. nach Spenge...).

Super Nintendo

Lufia 2

Berichtigung zum dritten Rätsel (siehe VG 10/96):



SCAN / EDIT : GADLER

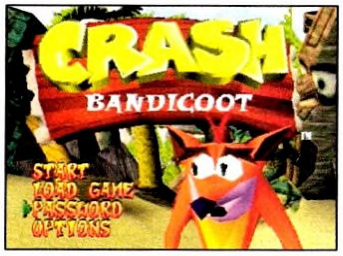
Code geknackt

Täglich erstrecken sich neue Paßwortlösungen über meinen Schreibtisch. Trotz der vielen Filtriererei jauchze ich vor Freude über jeden neuen Code, den ihr mir auftischt...

Sony Playstation

Crash Bandicoot

Wie unsportlich von dir, Klaus Brinkmann aus Linz am Rhein, derart frühzeitig Sonys Superpaßwort auszuplaudern. Da sich der ultimative US-Code Anfang September wie ein Lauffeuer ausbreitete, waren wir doch sehr gespannt, ob dieser auch bei der Pal-Version funktionieren würde. Die Antwort lautet inzwischen: Ja! Wenn ihr euch noch eine zweite Endsequenz anschauen wollt, dann müßt ihr im vorletzten Level („Great Hall") über die Diamanten nach rechts und weiter nach hinten springen. So umgeht ihr den Endgegner und gelangt direkt zur Endsequenz Nr. 2.



Sony Playstation

Time Commando

Frank Brendel aus Ludwigshafen hat bereits alle Level-Codes der Pal-Version erspielt:

Roman Empire:	GPKKHVAE
Jp. Middle Age:	WLASMQBP
Eur. Middle Age:	AYRAGPIF
Conquistadores:	DHDSJYML
Far West:	UAODUGEC
Modern Wars:	KNSIRJNX
Future:	GZPXPXGW
Bonus-Stage:	
	COMMANDO

So sieht die Bonus-Stage aus, die hinter COMMANDO steckt

P.S.:Wenn in einem Abschnitt des Levels ein Klingelton erklingt, ist in diesem Abschnitt in der Nähe des Spielers etwas Nützliches versteckt.

Des Tekkens Lösung

Heute ist dieser Teil der Rubrik mal nicht der Lösung eines Rollen- oder Actionspiels gewidmet, sondern dem umfangreichsten Beat´em Up seit es Prügelspiele gibt.

Versand per Nachnahme, Porto & Verpackung 10,- DM + NN. Sendungen ab 300,- DM frei, Annahmeverweigerung berechnen wir pauschal mit DM 20,-

Ihr wollt IMPORTE call us!

SONY PSX

Grundgerät	DT		389,95	Time Commando	DT		89,95
PSX + Spiel nach Wahl	DT		469,95	Top Gun	DT		89,95
PSX Umbau alle Geräte	DT		109,95	Tomb Raider	DT	*	99,95
Memory Card	DT		39,95	Tunnel B1	DT		99,95
Andretti Racing	DT		89,95	Wipe out II	DT		99,95
BLAM! Machine Head	DT		89,95				
Burning Road	DT		89,95				
Chronic O.T. Sword	DT		89,95				
Crash Bandicoot	DT	*	99,95				
Die Hard Triology	DT	*	89,95				
Destruktion Derby II	DT	*	99,95				
FIA F1	DT		99,95				
*exen	DT	*	89,95				
Iron Man X-O	DT		89,95				
Williams Trilogy	DT		99,95				
Monster Truck	DT	*	89,95				
PO'ed	DT		89,95				
Resident Evil	DT		79,95				
Return Fire	DT	*	99,95				
Syndicate Wars	DT	*	99,95				
Sowjet Strike	DT	*	99,95				
Star Gladiator	DT	*	99,95				
TEKKEN II	DT		99,95				

SEGA SATURN

Grundgerät	DT		429,95				
Alien Triology	DT		89,95				
BLAM! Machine Head	DT		89,95				
Command & Conquer	DT	*	99,95				
Die Hard Triology	DT	*	99,95				
Disk World	DT		99,95				
Exhumed	DT		89,95				
*EXEN	DT		89,95				
Hunt, In the	DT		89,95				
Nights into Dreams	DT		99,95				
Night Warriors	DT		99,95				
Sowjet Strike	DT	*	99,95				
Story of Thor II	DT		89,95				
Three Dirty Dwarfs	DT		89,95				
Tunnel B1	DT	*	89,95				
Tomb Raider	DT		99,95				

ANGEBOTE

THO SHIN DEN (SAT)	DT	49,95
X-Men (SAT)	DT	69,95
Thunder Hawk II (SAT)	DT	79,95
Olympic Soccer (PSX)	DT	59,95
View Point (PSX)	DT	59,95
Zero Divide (PSX)	DT	59,95

NINTENDO 64

Grundgerät + Mario	JP	739,95
Grundgerät + Mario	US	call
*Wave Racer	JP	199,95
Mario Kart	JP/US	call
Turok	JP/US	call
Star Fox 64	JP/US	call
Crusing USA	JP/US	call
KI 2	JP/US	call

LADEN & VERSAND
DR. RUER-PLATZ 1B
BOCHUM-CITY

AB 2.11.1996
NEUER LADEN
IN DER EUROPA-GALERIE
GEGENÜBER BO-HBF
BOCHUM CITY

* Bei Drucklegung nicht Verfügbar

Bestellungen bis 16.00 Uhr werden noch am selben Tag verschickt!
Div. Hardware und Umbauten auf Lager!

PlayStation SEGA SATURN PC MANGA FILMS anime PIONEER

HÄNDLERFAX: 91 60 632
PHONE: (0234) 91 60 630 + 91 60 631

SCAN / EDIT : GADLER

Sony Playstation

Tekken 2

Wir haben uns erlaubt, aus den beiden Move-Sammlungen von Patrick Giemsa und Martin Zwalina, die folgende Compilation zu fabrizieren. Wie üblich wird davon ausgegangen, dass sich euer Kämpfer links vom Gegner befindet...

SPECIALS
Back Flip Kick, Sweeps, Cartwheel Kick
←+X,O,O,O,X
Back Flip Kick, Charging Strike
←+X,△
Leg Sweeps
(↙+O) oder (X~O),O,O
Leg Sweeps, Cartwheel Kick
↙+O) oder (X~O),O,O,X
Spinning Roundhouse
→+X,X
--- Leg Sweeps können gut mit einem White Heron Combo verbunden werden ---
White Heron
□+O
Punches, Can-Can
□+O,△,□,□,O
Punch, Lightning Crescent
□+O,△,O
Punch, Crescent Low
□+O,△,⬇+O
Punches, Leg Sweeps, Cart-Wheel Kick
□+O,△,□,O,O,O,X
Punches, Cartwheel Kick
□+O,△,□,□,X
Counter-Attacke
←+(□+X oder △+O)
Spinning Heel Drop (unblockbar)
(→+X)#,O,O,O

10-Hit-Combos
(steh.)+△,□,□,□,△,□,O,X,
X+O
(steh.)+△,□,□,□,△,□+O,□,
X+O
(steh.)+△,□,□,X

Combos
Combo-Starter:(hock.)+X+O,
→+△, △ oder ↘+△
→+□,O, □+O,△,O
→+□,O, →+□,O
→+□,O,X~O,O,O,X
→+△,X+O, →+△
→+△,X+O, □+O
(hock.)+△+O, □+O,△,O
△, ↙+O, □→+O,△,⬇+O

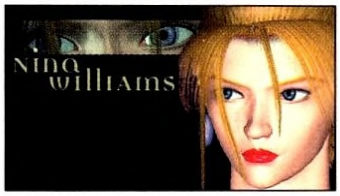
Zeichenerklärung:

⇩ ⇧ ⇦ ⇨ Richtungstaste in die jeweilige Richtung nur kurz antippen (weil die entsprechenden Tasten meist in einer flüssigen Bewegung gedrückt werden müssen)
⬇ ⬆ ← → Richtungstaste in die betreffende Richtung drücken
N Neutralposition (das Steuerkreuz kurz loslassen)
VK Viertelkreis von unten nach vorne zum Gegner hin ⇩ ↘ ⇨
HK Halbkreis von hinten nach vorne zum Gegner ⇦ ↙ ⇩ ↘ ⇨
□,△,X,O Schläge oder Kicks (□= linker Schlag, △= rechter Schlag, X= linker Kick, O= rechter Kick)
+ zusammen (die betreffenden Tasten gleichzeitig drücken)
, hintereinander (die Tasten nacheinander drücken)
(hock.) hockend, sprich das Pad nach unten gedrückt halten
(steh.) wieder im Stehen (falls ihr gerade in der Hocke ward)
~ sofort hintereinander (fast wie gleichzeitig drücken)
[ ] Optionen
„oder“ entweder den einen oder den anderen Button drücken
kurze Pause, bzw. kurzes “Aufladen”; kommt oft im Zusammenhang mit irgendwelchen Moves aus der Hocke vor. Wenn noch eine andere Taste zusätzlich gedrückt werden muß, z.B. ⬇ (#)+□, dann bedeutet dies, daß die ⬇ -Taste schon gedrückt sein muß, bevor die □-Taste gedrückt wird

SPECIALS
Spiral Launch, [Spiral Dive], [Kangaroo Kick]
⇨, ⇨+X+O,[□+△],[X+O]
Spinning Hilt Strikes
←+□,□,□,□,□,□
Spinning Leg Sweep[s] oder Falling Tree Kick
↙+X,[X],[X],[X],X oder →+O
Spinning Fist Strikes
↙+△
Spinning Sweep
⬇#,↘+X
Teleport (kostet Energie, 1-6 mal)
←+X+O
(hock.)+X+O,[→ oder ← oder N], [Teleport vorwärts, rückwärts oder Heal]
Fake Suicide
⇨,→+□+O,N
Turning Suicide (unblockbar)
⇨,→+□+O
Standing Suicide (unblockbar)
(hock.)+□+O
Samurai Cutter (unblockbar)
⬇#,↙,←+□
Helicopter Stomp (unblockbar)
↗+□+△,⬇
Shoulder Cut (unblockbar)
↙+□
Charging Shoulder Cut (unblockbar)
↙+□,N,↙,□
Sword Thrust (unblockbar)
⇦,←+□
Saw Blade (unblockbar)
⇦,←+□,N,□

10-Hit-Combos
□,△,□,O,△,△,△,O,□,□
□,△,□,O,O,O,□,□,□,□
O,O,△,△,O,O,□,□,□,□

Combos:
O,O,△,△,□
□,△,□,O,O,O,□,X+O
O,O,△,△,O,O,□,X+O



SPECIALS
Vier Schläge, Double-Palm
□,△,□,△,→+□+△
Triple Smash
↘+□,△,O
Spark Combo
↘+□,△,□,O
Flash Combo
↘+X,□,△
Assault Combo
↘+X,□,△,→+□+△
Rapid Kick Combo
↘+X,X,X,(X oder O oder □ oder △)
Rapid Combo, Two Punches, Double Palm
↘+X,X,X,□,△,→+□+△
Swan Combo
□ ↘+X,△,(X oder ⬇+X oder O oder □)
Swan Combo 2
↘+X,△,□,O
Swan Combo 2
↘+X,△,⬇+X,(□ oder O)
Winds Edge Combo
↘+X,△,⬆+X
Hunting Kicks
↗+O,X,O
Counter-Attacke
←+□+O oder ←+△+X
Hunting Swan (unblockbar)
↙+□,△[mit ⇧, ⇧ abbrechen]

10-Hit-Combos
□ oder ↘+□),△,□,△,X,X,△,
□,△,O
(□ oder ↘+□),△,□,△,X,X,
△,□,O,X
(□ oder ↘+□),△,□,△,O,X,
O,△,O,X

Combos
Combo-Starter: ↙+X, ↘+△ oder (steh.)+△
↘+△, □, ↗+O
↘+△, □,△,□,△,X,X
↘+△, □, □,△,O
↘+△, □, ↘+X,△,O
↘+△, □~△, □~△,⇨,→+O
↘+△, □~△, ↘+X,□,△
↘+△, □, ↙+X,O

SCAN / EDIT : GADLER

↘+△, ↓+O,□,△,⇨,→+□+△
↘+△, □~△,⇨,→+□+△
↘+△, △, □,△,□,O
↘+△, □, ↓+×,△,⇨,→+O
↘+△, □~△, ↙+×
↙+×, ↗+×, ↙+O,×
↙+×, ↗+×, ↓+×,O
←+△, ↘+×,×,×
←+△, □, ↓+O,□,⇨,→+O
←+△, □, ↙+O,×
←+△, □, ↓+×,O
←+△, △+O,□,△,□,△,□,×
←+△,↓+O,□,↓+O,□,⇨,
→+O
↘+△,□,↗+O,↓+O,□,⇨,
→+O
↘+△,↓+O,□,↓+O,□,⇨,
→+O

SPECIALS
Dragon Knuckle Combo
→+△,△,△
Dragon Slash
⇨, ⇨,(→ oder ↗)+×
High Flip Kick
↓#,(↖ oder↑ oder↗)+O
Flip Drop
↓#,(↖ oder ↑ oder ↗)+×+O
Low Spin Kick, Flip Kick
↓#,↙+×,O
Spinkick, Highkick(s), Middle Kick, Flip Kick
↓+×,×,[×],[× oder →+×],O
Spinning Kick Combo
O,×,O
Dragon Slide
↓#,↘,↘+×
Dragonfang (unblockbar)
↙+□+△ [mit ⇧,⇧ abzubrechen]

10-Hit-Combos
↘+□,△,△,□,×,×,×,O,×,O
↘+□,×,△,△,×,×,×,O,×,O
↘+□,△,△,□,×,↓+×,×,(× oder O),O,O
↘+□,×,△,△,×,↓+×,×,(× oder O),O,O

Combos
Combo-Starter: ↘+△ oder (steh.)+△, ↗+O, ↓,#↑+O,
---Flip Kick geht nicht bei allen Combos---
↘+△, □, O,×,O
↘+△, N,O,↑+×
↘+△, □, ↓+×,×
↘+△, □, →+×,×
↘+△, □, ↗+O
↘+△, □~△, O
↘+△, ↓+×,×,×
↘+△, □~△, □~△
↘+△, ×,×,×
↘+△, □, ↓+×,×
↘+△, ↘+□,△,△,□,×
↘+△, □, □, ↙+O
↘+△, □~△, ↙+O
↘+△, □, ↓+O,×
↘+△, □, →+□,□,□,△,△,△
↘+△, (↓+O,×) oder (↓+△,×) oder (↘+O,×) oder (↓,#×,O)

SPECIALS
Thunder Godfist
→,N,⇩,↘+□
Wind Godfist
→,N,⇩,↘+△
Hell Sweeps, Axe Kick
→,N,⇩,↘+O,O,O,N,O,O
Screw Blade Leg Attack
↗+×,O
High-Low Jumping Spin Kicks
↗+O,O
Corpse Splitter
↗+△+O
Slice Kick
→,N,⇩,↘+×,N
Low Slice Kick
→,N,⇩,↘+×
Shadowfoot
⇦,⇦,N,×+O
Demon Stomp (Gegner muß liegen)
(hock.)+O
Demon Tile Splitter (unblockb.)
(hock.)+□+O

dynatex
Brückstraße 42-44 · 44135 Dortmund
Telefon 02 31 / 55 75 00-0
Telefax 02 31 / 55 75 00 29

SONY PLAYSTATION

Deutschland

D162	**A Train**	**89.90**
D127	**Actua Golf**	**89.90**
D156	Adidas Power Soccer	89.90
D096	Agile Warrior-F 111	59.90
D013	Air Combat	89.90
D024	Alien Trilogy	84.90
D083	Alien Trilogy engl.	89.90
D065	Alone in the Dark 2	99.90
D213	**Andretti Racing**	**89.90**
D159	**Aquanault's Holiday**	**99.90**
D171	**Baphonets Fluch (Sword)**	**89.90**
D248	**Batman Forever Coin-Op**	**89.90**
D157	Battle Arena Toshinden 2	99.90
D237	**Black Dawn**	**89.90**
D100	**Blazing Dragons**	**89.90**
D226	**Bubble Bobble 2**	**79.90**
D224	**Bubble Bobble Collection**	**89.90**
D225	**Burning Road**	**89.90**
D223	Bust a Move 2: The Arcade	69.90
D029	**Casper**	**89.90**
D126	**Castlevania the Bloodlett**	**89.90**
D109	Chessmaster 3D	89.90
D167	**Chronicles of the sword**	**89.90**
D173	**Crash Bandicoot**	**109.90**
D140	Criticom	89.90
D250	**Crow: City of Angles**	**89.90**
D219	**Crusader – No Remorse**	**89.90**
D062	Cyber Speed	49.90
D033	Cyberia	89.90
D082	D	79.90
D141	**Darkstalkers**	**89.90**
D229	**Davis Cup Tennis**	**89.90**
D142	**Deadly Skies**	**89.90**
D034	Descent	89.90
D010	Destruction Derby	89.90
D182	**Destruction Derby 2**	**99.90**
D212	**Die Hard Trilogy**	**89.90**
D104	Disc World deutsch	89.90
D243	**Dragonheart: Fire & Steel**	**89.90**
D146	**Earthworm Jim 2**	**89.90**
D016	Extreme Games	89.90
D097	Extreme Pinball	89.90
D030	**F. Thomas Big Hurt**	**89.90**
D091	Fade to Black	89.90
D047	Fifa Soccer 96	59.90
D220	**Fifa Soccer 97**	**89.90**
D253	**Final**	**89.90**
D139	Formel 1	99.90
D163	Galaxian 3	89.90
D101	Gex	89.90
D050	Goal Storm	69.90
D238	**Grid Run**	**89.90**
D165	Gunship 2000	99.90
D235	**Hyper Match Tennis Tour**	**89.90**
D147	Impact Racing	89.90
D232	**In the Hunt**	**89.90**
D121	Int. Track & Field	99.90
D244	**Iron & Blood**	**89.90**
D222	**Iron Man X-O Manowar**	**89.90**
D215	**John Madden 97**	**89.90**
D168	**Jumping Flash 2**	**89.90**
D242	Killing Zone	89.90
D122	**Konami Open Golf**	**89.90**
D019	Krazy Ivan	89.90
D064	Lone Soldier	69.90
D088	Magic Carpet	89.90
D251	**Magic the Gathering**	**89.90**
D236	**Mega Man X3**	**89.90**
D098	Mickey's Wild Adv.	89.90
D179	**Moto Toon 2**	**89.90**
D175	**Myst**	**89.90**
D105	NBA – In the Zone	69.90
D246	**NBA Jam Extreme**	**89.90**
D089	NBA Live 96	89.90
D218	**NBA Live 97**	**89.90**
D138	NFL Gameday	99.90
D031	**NFL Quarterback Club 97**	**89.90**
D137	NHL Face Off	99.90
D214	**NHL Hockey 97**	**89.90**
D148	**NHL PowerPlay Hockey 97**	**84.90**
D158	Namco Museum Piece 1	99.90
D172	**Namco Museum Piece 2**	**89.90**
D191	**Namco Museum Piece 3**	**89.90**
D233	**Nascar Racing 2**	**89.90**
D113	**Necrodrome**	**89.90**
D085	Need for Speed	89.90
D206	Olympic Games	89.90
D207	Olympic Soccer	89.90
D128	**Onside Soccer**	**89.90**
D041	PGA Tour Golf 96	89.90
D216	**PGA Tour Golf 97**	**89.90**
D144	**Po'ed**	**89.90**
D048	Parodius Deluxe	69.90
D174	**Penny Racers**	**89.90**
D210	**Pete Sampras Tennis**	**99.90**
D049	Primal Rage	69.90
D160	**Prime Goal Euro Challenge**	**89.90**
D208	Pro Pinball – The Web	89.90
D125	**Project Overkill**	**89.90**
D170	Raging Skies (Sidewinder)	99.90
D103	Ran Soccer	79.90
D052	Rayman	89.90
D152	Resident Evil	89.90
D145	**Return Fire**	**89.90**
D026	Revolution X	59.90
D003	Ridge Racer	89.90
D136	Ridge Racer Revolution	99.90
D045	Road Rash	89.90
D252	**Robo Pit**	**79.90**
D053	Shockwave Assault	69.90
D177	**Sim City 2000**	**89.90**
D149	Skeleton Warriors	84.90
D099	Slam'n Jam	79.90
D181	**Smash Court Tennis**	**89.90**
D217	**Soviet Strike**	**89.90**
D087	Space Hulk	89.90
D228	**Spot III**	**89.90**
D239	**Star Gladiator**	**89.90**
D211	**Starfighter 3000**	**89.90**
D112	**Starwinder**	**89.90**
D110	**Steel Harbinger**	**89.90**
D060	**Street Racer**	**89.90**
D153	Streetfighter Alpha	89.90
D240	**Streetfighter Alpha 2**	**89.90**
D247	**Super Motocross**	**89.90**
D090	**Syndicate Wars**	**89.90**
D076	Tekken	99.90
D176	**Tekken 2**	**109.90**
D040	Theme Park	89.90
D150	**Tilt**	**84.90**
D092	**Time Commando**	**89.90**
D166	**Top Gun – Fire at will**	**99.90**
D094	Total NBA	99.90
D234	**Tunnel B1**	**89.90**
D018	Twisted Metal	89.90
D154	**Victory Boxing**	**89.90**
D044	Viewpoint	89.90
D155	**Virtual Golf**	**89.90**
D245	**Virtual Tennis**	**89.90**
D249	**WWF in your House**	**89.90**
D015	Warhawk	89.90
D230	**Whizz**	**89.90**
D209	**Williams Arcade Hits**	**69.90**
D042	Wing Commander III	99.90
D221	**Wing Commander IV**	**99.90**
D001	Wipe Out	89.90
D183	**Wipe Out 2**	**99.90**
D078	World Cup Golf	89.90
D070	Worms	89.90

USA

U087	Beyond the Beyond	99.90
U108	Crash Bandicoot Hint Book	29.90
U102	Die Hard Trilogy	99.90
U062	Extreme Pinball	39.90
U030	Jupiter Strike	39.90
U109	King of Fighters 95	109.90
U053	Kings Field	99.90
U037	NBA – In the Zone	39.90
U061	NBA Live 96	49.90
U042	NFL Gameday	39.90
U105	NHL Powerplay Hockey 96	89.90
U070	Po'ed	99.90
U093	Project Horned Owl	109.90
U104	Project Overkill	99.90
U041	Resident Evil	59.90
U067	Resident Evil Hintbook	39.90
U043	Revolution X	39.90
U060	Romance of the 3 Kingdom	99.90
U083	Silverload	109.90
U084	Sim City 2000	99.90
U071	Slam & Jam 96	39.90
U099	Starfighter 3000	89.90
U100	Tekken 2 Hint Books	29.90
U092	Tokyo Highway Battle	99.90
U078	Triple Play Baseball	109.90

Japan

J151	**Arc the Lad II**	**149.90**
J098	Biohazard (Uncut Version)	139.90
J040	Boxer's Road	39.90
J168	Cool Boarders	139.90
J106	**Feda**	**149.90**
J154	Fighting Illusion	139.90
J156	Hyper Rally	149.90
J147	Overblood	139.90
J174	Popolocrois	139.90
J166	**Psychic Force**	**149.90**
J139	**Raystorm - Layer Section II**	**139.90**
J149	Samurai Shodown 3	139.90
J175	Shadow Struggle	139.90
J153	Slot Shooting	89.90
J160	Smash Court Tennis	139.90
J169	**Soul Edge Enhanced**	**139.90**
J164	**Star Gladiator**	**139.90**
J146	Street Fighter Zero II	139.90
J171	Toaplan Shooting Battle 1	139.90
J143	Tobal No.1	129.90
J173	Toshinden II Plus	89.90
J158	V. Wrestling-Tukon Retsu.2	149.90
J163	**Vandal Hearts**	**149.90**
J167	Virtua Open Tennis II	139.90
J161	Zero Divide II	149.90

SEGA SATURN

Deutschland

D012	Alien Trilogy	89.90
D074	Alien Trilogy englisch	89.90
D111	Alone 2 – Jack is back	99.90
D139	Athlete Kings	89.90
D090	Baku Baku Animal	59.90
D170	**Black Dawn**	**89.90**
D030	Blackfire	89.90
D082	**Blazing Dragons**	**89.90**
D150	Bubble Bobble Collection	89.90
D131	**Bug Too**	**89.90**
D151	Bust a Move 2: The Arcade	69.90
D015	**Casper**	**89.90**
D163	Chaos Control	89.90
D029	Clockwork Knight 2	59.90
D165	**Command & Conquer**	**99.90**
D182	**Crow: City of Angels**	**89.90**
D146	**Crusader – No Remorse**	**89.90**
D017	Cyberia	89.90
D070	D	89.90
D071	Darius Gaiden	69.90
D158	**Darius II – Sagaia**	**89.90**
D136	**Dark Saviour – Landstal.2**	**89.90**
D003	Daytona USA	49.90
D132	**Daytona USA Champ. Edit**	**89.90**
D095	Destruction Derby	89.90
D140	**Die Hard Trilogy**	**89.90**
D096	Disc World	89.90
D176	**Dragonheart: Fire & Steel**	**89.90**
D100	**Earthworm Jim 2**	**89.90**
D086	**Endorfun**	**89.90**
D097	Euro'96 Soccer	89.90
D117	Exhumed	89.90
D016	F. Thomas Big Hurt	79.90
D046	Fifa Soccer 96	69.90
D147	**Fifa Soccer 97**	**89.90**
D162	**Fighting Vispers**	**89.90**
D058	Galactic Attack	49.90
D089	Galaxy Fight	89.90
D083	Gex	79.90
D153	Ghen War	89.90
D113	GunGriffon	89.90
D098	**Heart of Darkness**	**89.90**
D168	**Highway 2000**	**89.90**
D184	**Impact Racing**	**89.90**
D164	**In the Hunt**	**89.90**
D177	**Iron & Blood**	**89.90**
D149	**Iron Man X-O Manowar**	**89.90**
D141	**John Madden 97**	**89.90**
D067	Johnny Bazookatone	49.90
D154	Keio Flying Squadron II	89.90
D094	Lemmings 3D	89.90
D062	Magic Carpet	89.90
D183	**Magic the Gathering**	**89.90**
D010	Mansion of the Hidden S.	99.90
D128	**Manx TT**	**99.90**
D169	**Mega Man X3**	**89.90**
D126	**Mr. Bones**	**99.90**
D008	Myst	79.90
D078	Mysteria	89.90
D032	NBA Action Basketball	89.90
D178	**NBA Jam Extreme**	**89.90**
D013	NBA Jam Tournament	49.90
D145	**NBA Live 97**	**89.90**
D011	NFL Quaterback Club 96	59.90
D033	NHL All Stars Hockey	49.90
D155	**NHL Powerplay Hockey 97**	**89.90**
D112	Need for Speed	89.90
D107	Night Warriors – Vampire	99.90
D120	Nights	89.90
D119	Nights (incl. Analog Pad)	139.90
D115	Off World Interceptor	89.90
D124	**Olympic Games**	**89.90**
D125	Olympic Soccer	89.90
D142	**PGA Tour Golf 97**	**89.90**
D005	Panzer Dragoon	49.90
D087	Panzer Dragoon 2	89.90
D038	Parodius DeLuxe	89.90
D167	**Pinball Graffiti**	**89.90**
D101	**Power Play Hockey**	**89.90**
D039	Primal Rage	69.90
D159	Pro Pinball – The Web	89.90
D042	Rayman	89.90
D018	Revolution X	49.90
D069	Rise 2: The Resurrection	69.90
D077	Road Rash	89.90
D166	Sea Bass Fishing	89.90
D034	Sega Rally	89.90
D048	Shellshock	89.90
D053	Shining Wisdom	89.90
D025	Shinobi X	59.90
D075	Shockwave Assault	59.90
D056	Sim City 2000	89.90
D108	Skeleton Warriors	84.90
D081	Slam'n Jam	79.90
D133	**Sonic X-treme**	**89.90**
D134	**Sonic the Fighters**	**69.90**
D148	**Soviet Strike**	**89.90**
D076	Space Hulk	89.90
D156	**Spot III**	**89.90**
D138	**Starfighter 3000**	**89.90**
D099	Story of Thor II	89.90
D050	**Street Racer**	**89.90**
D103	Streetfighter Alpha	89.90
D172	**Streetfighter Alpha 2**	**89.90**
D014	Streetfighter – The Movie	49.90
D179	**Super Motocross**	**89.90**
D022	Theme Park	69.90
D118	**Three Dirty Dwarfes**	**89.90**
D068	Thunder Hawk II	89.90
D104	**Tilt**	**89.90**
D160	**Tomb Raider**	**89.90**
D161	**Toshinden URA**	**89.90**
D064	True Pinball	89.90
D157	**Tunnel B1**	**89.90**
D061	Victory Boxing	89.90
D002	Victory Goal	49.90
D129	**Virtua Cop 2**	**99.90**
D036	Virtua Cop mit Gun	139.90
D037	Virtua Fighter 2	89.90
D135	**Virtua Fighter Kids**	**79.90**
D106	**Virtual Golf**	**89.90**
D130	**Virtual On**	**89.90**
D181	**WWF in your House**	**89.90**
D072	WWF the Arcade Game	69.90
D093	Wipe Out	89.90
D122	**World Series Baseball 2**	**89.90**
D127	**Worldwide Soccer 97**	**89.90**
D063	Worms	89.90
D047	X-Men Children of Atom	79.90

USA

U027	Bases Loaded 96	39.90
U073	College Slam	39.90
U076	Criticom	49.90
U051	Defcon 5	39.90
U081	Earthworm Jim 2	49.90
U058	Hi-Octane	39.90
U109	Impact Racing	89.90
U078	Iron Storm	99.90
U099	Legend of Oasis	69.90
U096	NHL Powerplay Hockey 97	99.90
U089	Rise II	39.90
U018	Romance of 3 Kindoms IV	109.90
U084	Slam Jam 96	39.90
U105	Starfighter 3000	49.90
U024	Theme Park	39.90
U086	Vitual Open Tennis	39.90
U088	WWF the Arcade Game	39.90
U074	Winning Post	49.90
U067	World Cup Golf	39.90
U101	World Series Baseball II	99.90

Japan

J182	Afterburner 2 – Sega Ages	89.90
J136	**Daytona USA Champ. Ed.**	**119.90**
J180	Dynasty Wars - W. of Fate2	109.90
J171	F.Fury Real Bout & Card	149.90
J134	Fatal Fury 3 (R.T.T.F.V)	109.90
J140	Fighting Vipers	119.90
J192	Gundan Side Story	99.90
J184	**Hakaider**	**129.90**
J159	**Longraiser III - Warsong**	**129.90**
J181	Out Run – Sega Ages	89.90
J185	**Riglordsaga 2 - Mysteria2**	**119.90**
J199	Sakura Wars	139.90
J139	**Samurai Shodown III**	**129.90**
J198	Steeldom & Linkkabel	129.90
J168	Street Fighter Zero II	119.90
J156	Thunder Force Gold 1	109.90
J155	**Thunder Force Gold 2**	**109.90**
J166	Toshinden II URA	109.90
J154	**Virtua Cop II**	**109.90**
J137	**Virtua On**	**119.90**

Ladenpreise können variieren! Fettgedruckt: bei Anzeigenschluß noch nicht Lieferbar
Versandkosten: 10,– DM Internet: http://www.dynatex.de

SCAN / EDIT : GADLER

10-Hit-Combos
⇨,➞#+△,□,△,△,✕,○,○,□,△,□ (# = 1 Sekunde)
↘+✕,△,△,○,○,□,○,□,△,(□ oder ○)
↘+✕,△,△,○,○,□,△,□,△,□

Combos
Combo-Starter:➞,N,⇩,↘+△
⇨,➞+△ ↘+□,△
↘+△ oder (steh.)+△,

➞,N,⇩,↘+△,□,✕(oder ○ oder ↗+○ oder ➞+○)
➞,N,⇩,↘+△,□,⇨,N,⇩,↘+○,N,○,○
➞,N,⇩,↘+△,□,□,□,△
➞,N,⇩,↘+△,□,□,△,△
➞,N,⇩,↘+△,□,⇨,N,⇩,↘+○,N,○,○~✕
➞,N,⇩,↘+△,□,⇨,N,⇩,↘+○,N,○,⇨,⇨,➞,(hock.)+○
➞,N,⇩,↘+△,□,↘+✕,△,△,○,○
➞,N,⇩,↘+△,□~△,⇨,N,⇩,↘+△,○~✕
⇨,N,⇩,↘+△,□~△,⇨,➞+△,○~✕
➞,N,⇩,↘+△,□~△,**VK**+△
➞,N,⇩,↘+△,□~△,↘+□,△
➞,N,⇩,↘+△,□~△,(hock.)+□
➞,N,⇩,↘+△,□~△,⇨,N,⇩,↘,N,○,○
➞,N,⇩,↘+△,□~△,□~△,○~✕
➞,N,⇩,↘+△,□~△,○
➞,N,⇩,↘+△,□,□~△,⇨,⇨,⇨,(hock.)+○
➞,N,⇩,↘+△,□,□,⇨,N,⇩,↘+✕
➞,N,⇩,↘+△,□,□,□,□,△
➞,N,⇩,↘+△,□,□,⇨,N,⇩,↘+○,○,○
➞,N,⇩,↘+△,⬇,□,N,○,○
➞,N,⇩,↘+□,⇨,N,⇩,↘+✕

---Die nächsten 3 Combos müssen mit ⇨,➞+△ beginnen, um zu funktionieren.---
⇨,➞+△, □~△(oder □,□),
⇨,➞+△, ○~✕
⇨,➞+△, □, ↗+✕,○, ⇨, ⇨, (hock.)+○
⇨,➞+△, □, ⇨, ➞+✕

Twin-Pistons-Combos:
Diese Combos müssen mit Twin Pistons Uppercuts ausgeführt werden .
↘+□,△, □,➞,N,⇩,↘+○,○
↘+□,△, □~△, **VK**+△
↘+□,△, □~△, ↘+□,△
↘+□,△, □~△, (hock.)+□
↘+□,△, □, □,□,△
↘+□,△, □, □,△,△
↘+□,△,□~△,➞,N,⇩,↘+△,○~✕
↘+□,△,□,➞,N,⇩,↘+○,N,○,○

SPECIALS
Tile Splitter, Death Fist
(hock.)+□,➞+△
falling Leaf Combo
(hock.)+○,△
Stone Splitter (Gegner am Boden) (hock.)+△
Tile-Splitter, Falling Leaf Combo
(hock.)+□,○,△
Elbow Strike, Death Fist
⇩,↘+△, □
Elbow Strike, Lifting Leg Punch
⇩,↘+△, △
Counter-Attacke
←+□+✕ oder ←+△+○
Super Death Fist (unblockbar)
←+□+△

10-Hit-Combos
□,△,✕,△,□,△,□,○,△,□
□,△,✕,□,○,△,□,○,△,□
□,△,✕,□,△ (5-Hit-Combo)

Combos
Combo-Starter: ↗+○, ↘+△ oder (steh.)+△
↗+○, ↘+□, □, **VK**+△
↗+○, □, △,✕
↗+○, □, □~△~✕
↗+○, □, (hock.)+○,△
↗+○, □, ↗+○
↗+○, □, □~△, (hock.)+△
↗+○, □~△, **VK**+△
↗+○, □~△, ✕(oder ○)
↗+○, □~△, □~△
↗+○, □~△,⇨,➞+✕,○,⬇+○
↗+○,⬇,□, ↘+△, □(oder△)
↗+○, □, □, (hock.)+□
⇩,↘+△,△, (hock.)+○,△
⇩,↘+△,△, (hock.)+△
⇨,➞+✕,○, (hock.)+□
↗+○,□,□,△,✕,□,○,△,□,○,△,□

SPECIALS
Power Scissors
⇨,➞+□+△ oder ➞+□+△
Hammer Rush (Pad ⬇ oder ↘ oder ➞ für End Attack Level)
⬇#,↘+(□,△,□ oder △,□,△)
Hammer Rush
⬇#+□,□,□,△, (⬇ oder↘ oder ➞)+□
Machinegun Knuckle
↙+□,□,□,□,□,↘+△
Cossack Kicks
↙+✕,○,✕,○,✕,○
Wild Swing, Back Fist
⬇#,➞+□,△,□,□
Uppercut Rush
↘+(□,△,□,△) oder (△,□,△,□)
Gigaton Punch (unblockbar nach 3-5 Windups)
HK (1-5 mal)+□

In diesem Modus könnt Ihr alle Combos und Moves ausprobieren

10-Hit-Combos
⬇+△,□,□,□,△,□,△,□,□+△,□+△
⬇+△,□,□,□,△,□,△,□,⬇+□+△,□+△
↗+□,□,○,✕,○,□,△,□,□+△,□+△
↗+□,□,○,✕,○,□,△,□,⬇+□+△,□+△

Combos
Combo-Starter: ↘+△ □+✕, (steh.)+△, ⬇+□+△, (steh.)+□, oder ↘,↘+□+△

Hell-Press-Combos
□+✕,⇦,↙,⇩,↘+□
□+✕,↙+✕
□+✕,↗+✕+○
□+✕,□+△

Modified Catapult Combos
↘,↘+□+△, □+△, □+△
↘,↘+□+△,△,⇦,↙,⇩,↘+□
↘,↘+□+△,➞+□+△,□+△
↘,↘+□+△, **HK**+□
↘,↘+□+△, □+✕
↘,↘+□+△, ✕(oder○),↗+✕+○

Bravo Knuckle Combos
⬇+□+△, □+△,□+△
⬇+□+△, ↙+✕,○,✕
⬇+□+△, ↙+□, ⬇+□,△
⬇+□+△,⬇,□,N, ○,↗+✕+○ (oder ⇦,↙,⇩,↘+□)

SPECIALS
Ali Kick(s)
(hock.)+✕+○,○,○,○,○
Satellite Drop Kick
⇨,⇨,➞+✕+○
Dynamite Uppercut
⬇#,↘+△
Knuckle Bomb
↗+□+△
Short Elbow Drop
(hock.)+□+△
Low jab, Uppercut (Mix-Up)
⬇+□~(N,△)
Stomach Smash (Betäubung bei Counter-Hits)
⇨,⇨,N,△
Powerbomb (Stomach Smash Stun)
N,□+△,⇧,⬇+✕+○

SCAN / EDIT : GADLER

Elbow Drop
↖ oder ↑ oder ↗ +△+O
Double Knee Drop
↗ +X+O
Frankensteiner (oft auch ein Wurf, abhängig von Gebrauch)
↘ +X+O
Octopus Special
(hock.)+X+O,O,O,O,△,□,X (der 1. Ali Kick muß eine Counter-Attacke sein)
Jaguar Impact (unblockbar)
→ +□+△
Moon Press (unblockbar)
→ +□+O

10-Hit-Combos
□,△,□,□,X,X,O,X,△,□+△
Man kann auch → +△ statt □ benutzen
□,△,□,□,△,O,O,O,□,(□ oder X)
□,△,□,□,X,X,O,O,□,(□ oder X)

Combos
C.-Starter: ↗ +O ↓ ,#↘ +△
↗ +O, □,⇨,→ +O
↗ +O, □~△,⇨,→ +△
↗ +O, □~△,⇨,→ +O
↗ +O, □, □~△, ↘ +X+O
↗ +O, □~△, (hock.)+X+O,△
↗ +O, □~△, □,△, ↓ +□+△
↗ +O, ↗ +O, ↓ +□+△
↗ +O, □(oder △), □~△, (hock.)+X+O,O,O
↗ +O, □(oder △), □~△,→ +□+O
↗ +O, □,→ +□+O
↗ +O, □,△ → +□+O
↗ +O, □,△ □,△ ⇨,⇨,N,△
↗ +O, □,△ □,△ (hochrennen) ↓ +X+O

Betäubungs-Combos:
Alle Combos müssen mit Betäubungsschlag anfangen : ⇨,⇨,N,△.

[Betäubung](hock.)+X+O
[Betäubung]↗ +O(hock.)+X+O
[Betäubung]□,△
([hock.]+X+O oder ↘ +X+O)
[Betäubung]□,△ ⇨,⇨,N,△,
([hock.)+X+O oder ↘ +X+O)
Anm.: ⇨,⇨,N,△ muß kommen, wenn der Gegner landet.
[Betäubung]□,△,□(hock.)+X+O
[Betäubung]□, □,△
([hock.)+X+O oder ↘ +X+O)
[Betäubung]□, □,△
(↗ +X+O oder ↑ +△)
[Betäubung]□,△
(hock.)+X+O,△
[Betäubung]□,△,□ →+□+O
[Betäubung]□, □,△ →+□+O

SPECIALS
Instant (steh.)+△ X~△*
*= kann für (steh.)+△ Combos benutzt werden
Slice Uppercut, Catapult Combo
(steh.)+△,□,□
Slice Uppercut, Sweep **HK**
(steh.)+△,O,N,O
Slice Uppercut, Sweep,Fan Kick
(steh.)+△,O, ↓ +O
Slice , Clubfist, Sweep, Bow Leg
(steh.)+△,□,O,X
Punches, Sweep-Bow Leg
□,□,O,X
Earthquake Stomp
↗ +X+O
Heaven Cannon (unblockbar)
→ +□+O

10-Hit-Combos
△,□,□,△,X,X,X,O,O,□
△,□,□,△,X,X,△,X,△,□
△,□,□,△,X,X,△,□,O,X

Sie möchten auch einen
GAMERS POINT eröffnen ?
Tel: 0721 - 33944

GAMERS POINT

PSX
Konsole dt. 389,85
Gamebuster 79,85
Memory Card 8M 79,85
Memory Card 1M 39,85
Analog Joystick 119,85
Joypad 39,85
HF-Adapter 39,85
RGB-Kabel 39,85
Lenkrad Mad Catz 149,85
PSX-Tasche 19,85
A-Train 94,85
Ace Combat 49,85
Agile Warrior 49,85
Andretti Racing 89,85
Baphomets Fluch 89,85
B. A. ToShinDen 49,85
Beyond the Beyond *
Blam!Mashinehead 89,85
Blazing Dragons 89,85
Burning Road *
Casper 89,85
Chessmaster 3D 49,85
Chr. o.t. Sword 89,85
Crash Bandi. 109,85
Criticom 49,85
Darks. 89,85
Defcon 49,85

PSX
Die Hard Trilogy 89,85
Earthworm Jim 2 89,85
Exhumed 89,85
Formula 1 109,85
Gex 49,85
Gunners Heaven 49,85
J.M. NFL Football 97 89,85
Jumping Flash 49,85
Jumping Flash 2 89,85
Metal Jacket 49,85
MLB Pennant Race 89,85
Motor Toon G.P. 2 89,85
NFL Quarterb. Club 97 89,85
O.W. Interceptor 49,85
Parodius DeLuxe 69,85
Penny Racer 89,85
PGA Tour Golf 49,85
PGA Tour Golf 97 89,85
Philosoma 49,85
Primal Rage 49,85
Prime Goal E.C. 89,85
Project Overkill 89,85
Resident Evil 89,85
Revolution X 49,85
Road Rash 59,85
Shockw. Ass. 49,85
Sim City 2000 89,85
Sovijet Strike 89,85
Syndic. Wars 89,85
Tekken 2 109,85
Time Commando 89,85
Total Eclipse 49,85
Wipeout 2097 99,85

JAG
Club Drive 49,85
Cybermorph 19,85
Flip Out 49,85
Hover Strike 49,85
I-War 49,85
Kasumi Ninja 49,85
Pinball Fantasies 49,85
Ruiner Pinball 49,85
Sensible Soccer 49,85
Supercross 3D 49,85
Zool 2 49,85

NeoGeo
Baseb. Prof. 39,85
Fatal Fury 3 79,85
Galaxy Fight 59,85
Puzzled 39,85
Savage Reign 69,85
Soccer Brawl 39,85
Super Baseb 2020 39,85
Viewpoint 39,85

- Preislisten für alle Systeme - gegen Rückporto -

Games
PSX ab 39,85
3DO ab 29,85 - 32X ab 79,85
GB ab 19,85 - SNES ab 19,85

0721 - 339 44

GAMERS POINT

SAT
Konsole dt. 399,85
Action Replay 79,85
Back Up Memory 79,85
Import Adapter 39,85
Infrarot Pad (2 St.) 79,85
RF-Unit 39,85
RGB-Kabel 39,85
Alien Trilogy 89,85
B.A. ToShinDen Remix 79,85
Blam!Mashinehead 89,85
Blazing Dragons 89,85
Bomberman 109,85
Casper 89,85
Creature Shock 99,85
Daytona USA 49,85
Daytona USA C.E. 89,85
Decathlete 94,85
Destruction Derby 84,85
Die Hard Trilogy 89,85
Discworld 84,85
Exhumed 89,85
Fifa Soccer 97 89,85
Fighting Vip. 89,85

SAT
Galactic Attack 94,85
Gex 79,85
Gunbird 94,85
Int. Victory Goal 39,85
Iron Storm 109,85
J.M. Football 97 89,85
Legacy of Kain *
Mansion o. H. Souls 59,85
Nights inc. Pad 134,85
Ninku 99,85
Olympic Games 79,85
Olympic Soccer 69,85
Parodius 59,85
PGA Tour Golf 97 89,85
Pro Pinball 89,85
Return Fire 89,85
Road Rash 79,85
Sega Worldw. Soccer 97 89,85
Shockwave Assault 69,85
Skeleton Warrior 79,85
Sonic Extreme 89,85
Starfighter 3000 89,85
Story fo Thor 2 89,85
Valora Valley Golf 59,85
Victory Boxing 49,85
Viewpoint 89,85
Virtua Fighter Rem. 29,85
Winning Post 39,85
WWF Wrestle. 79,85

3DO
Bladeforce 39,85
Fifa Soccer 29,85

3DO
Fly. Nightm. 29,85
Fun & Games 14,85
Gridders 19,85
Immercenery 39,85
Iron Angle 29,85
J. Madden Football 19,85
Microcosm 29,85
Paataank 39,85
Primal Rage 39,85
Psychic Detective 39,85
Return Fire 2 39,85
Rise of the Robots 39,85
Shadow 19,85
Shock Wave 39,85
Slayer 2 39,85
Slayer 29,85
Soccer Kid 29,85
Starblade 29,85
Stellar 7 29,85
Supreme Warrior 49,85
Syndicate 39,85
Theme Park 29,85
Total Eclipse 29,85

- Gamers Point - Videospiele & Multimedia - ... wo sonst !

* = auf Anfrage
- ab 3 Spielen Portofrei -
- ca. 1000 gebr. Games, auch ältere Titel -
- Fragt nach unseren aktuellsten Games -
- Umbauten kein Problem -
- Bestellungen werden am selben Tag versendet -
- Bei Annahmeverweigerung, berechnen wir 50,- DM -
- Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen -
- Ladenpreise können abweichen -
- Druckfehler und Irrtümer vorbehalten -

Games
SAT ab 39,85
JAG ab 19,85 - MD ab 19,85
NeoGeo ab 39,85 - PC ab 9,85

Kriegsstr. 27-29
76133 Karlsruhe

0721 - 339 45

GAMERS POINT

SCAN / EDIT : GADLER

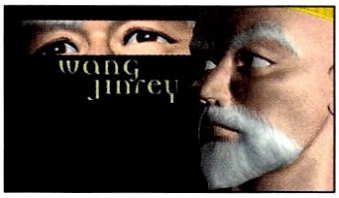
Combos
Combo-Starter:
→+□ →+□+○
↘+□,□, △+×,□
×~△,○,□, △+×,□
→+□+○, △+×,□
→+□+○, □, ↓+○,□
→+□+○, □~□,□
→+□+○, (steh.)+□,□
→+□+○, (steh.)+△,△
→+□+○, ↑+△
→+□, △+×,□
→+□,↓+○,□
→+□, □,→+□
→+□,→+□, ↓+○
↘+△,□,↑+△

Betäubungs-Combos:
Alle Combos mit ↓#,↘+△ beginnen (Betäubung)
[Betäubung]△+×,□
[Betäubung]□~△,○
[Betäubung]△~×,○,□
[Betäubung]△~×,□,□
[Betäubung]□~△,×
[Betäubung]↓+○,□
[Betäubung]⇨,→+□,○

SPECIALS
Quick Drop (auf Rücken liegend) ↓+×+○
Foot Sweep, Jumping Hook Kick ↙,○,○
Dropping Ankle Kick, Rolling Kicks ○~○,×,×
Guard Melting Punches
→,N,△,□,△,□
Running Punches, Left Kick oder Snap Kick
→,N,□,△,□,△,× oder ○
Charging Crescent, Front Kick (oder Sweep)
→,N,×,○ oder ↓+○
Phoenix Kick (unblockbar) oder Hopping Sidekicks*
←+□+○,○ oder ×,×,×,×,×
*= Phoenix Kick : ○ während Hopping Sidekicks

10-Hit-Combos
□,△,□,×+○,△,□,○,□,△,×
□,△,□,×+○,△,□,○,□,○,○
□,△,□,×+○,×+○,×+○,□,
□,□ (9 Hits)

Combos
Combo-Starter: ↗+○, ↘+△ oder (steh.)+△, ↓+×+○, ×+○
↗+○, □,⇨,N,□,△,□,△,○
↗+○, □,⇨,N,○,□,△,×
↗+○, □(oder ○), ○~○,×,×
↗+○, □, □+△, ↓+○
↗+○,□,×(oder○oder⇨,N,×)
↗+○, ↗+○, ↙,○
↗+○, ↗+○, ○~○,×,×
↗+○, □~△~□, ×+○,×+○, ×+○
↗+○, □~△~□, ↓+□,□,○
←+×+○,↓+○,#○, ○~○,×,×
↓+×+○, ×, #○, ○~○,×,×
←+×+○, ↓+□,□,□,□,□ ○
↙,○, #○~○,×,×
[im Liegen]×+○, ←+×+○,□, □, ↓+□, ↓+□, (×+○ oder ↙+○)
[im Liegen]×+○, □+△, ↓+□, (×+○ oder ↙+○)
[im Liegen]×+○, ↗+○, ×
[im Liegen]×+○, ↗+○, ○~○,×
[im Liegen]×+○, ↗+○, □, (↙+× oder ↙+○)
[im Liegen]×+○,↗+○, ↗+○, ↙+○
[im Liegen]×+○, ↗+○, □+△
↓+□, ↙+○ - 71 Punkte!!
[im Liegen]×+○, ↗+○,⇨, N,□,△,□,△,○ - 72 Punkte!!



SPECIALS
Earthquake Stomp
↗+×+○
Death Push, Big Punch
↘+△, □
Slice Uppercut, Catapult Combo
(steh.)+△,□,□
Back Leg Sweep
↓#,↘+○
Back Leg Sweep, Penetrating Bow Leg
↓#,↘+○,×
Lunging Doublefist
↘+□+△
Kick, Leg Sweep, High Kick
○,○,N,○
Kick, Leg Sweep, Fan Kick
○,○,↓+○
Kick, Leg Sweep, Uppercut
○,○,□
Counter-Attacke
←+(□+×) oder (△+○)
Heaven Cannon (unblockbar)
⇦,←+□
Indigo Punch (unblockbar)
←+□+△

10-Hit-Combo
△,□,□,△,×,×,×,○,○,□

Combos
Combo-Starter: □,□,□, oder ⇦,←+□
□,□,□,↓+○,□
□,□,□, □, ↓+○,□
□,□,□, □,□,□
(steh.)+△,□,□,↓+○,□

„Old Man und the Sea Combos“
↘,↘+△+○,⇨,⇨,△,□,□,△, ×,×,×,○,○,□
↘,↘+△+○,⇨,⇨,(steh.)+△, □,□,□,**VK**+△
↘,↘+△+○,⇨,⇨, **VK**+△
⇦,←+□, **VK**+△
⇦,←+□, □, ↓+○,□
⇦,←+□, □,□,□
⇦,←+□, (steh.)+△,□,□
⇦,←+□, □,⇨,→+□+△
⇦,←+□, □, ↓#,↘+○,×
⇨,↘+△,□, ↑+△
↘,↘+△+○,⇨,⇨, ⇦,←+□, **VK**+△
↘,↘+△+○,⇨,⇨,(steh.)+△, □,□,□, □,⇨,→+□+△
↘,↘+△+○,⇨,⇨,(steh.)+△, □,□, □, ↓+○,□

SPECIALS
Spiral Launch, Spiral Dive
⇨,→+×+○,□+△
Spinning Hilt Strikes
←+□ (6 mal)
Spinning Leg Sweeps
↙+× (5 mal)
Falling Tree Kick
(Spinning Leg), →+○
Flipping Stomp
↗+×+○
Spinning Sweep
↓#,↘+×
Kunai Stab (unblockbar)
↙+△
Kunai Murder (unblockbar)
←+△
Kunai Advance (unblockbar)
⇨,⇨,N,△

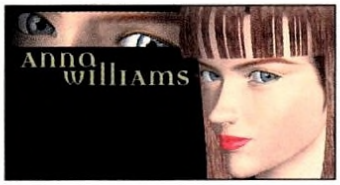
10-Hit-Combos
□,△,□,○,○,○,□,△,×,△
□,△,□,□,△,○,○ (7 Hits)

Combos
Combo-Starter: ↘+△ oder (steh.)+△
↘+△, ↘+□, ←+□, N,△,×
↘+△,↘+□,←+□,□,×(oder ○)
↘+△, □, □, ↗+○+×(oder × oder ○)
↘+△, □, □,⇨,→+○, ↙+△
↘+△, ←+□, □,△,□,○
↘+△, (←+□ oder ←+□,□) □,⇨,→+○, ↗+×+○
⇨,⇨,N,△, (↙+△ oder ↗+×+○)
⇨,⇨,N,△, ↙+×,×,×,×,→+○, ↙+△

↘+△, (←+□ oder ←+□,□), □,⇨,→+○, (hochrennen)↙+×,×,×,×,→+○, (hochrennen) ↗+×+○

Jetzt mit 'nem Rapid Kick Combo kontern, und Roger kann einpacken

SCAN / EDIT : GADLER



SPECIALS
Rib Kick Combo
(hock.)+□~N+O oder
↓#+□~N,O
3 Punches, Sweep
(□ oder ↘+□), △,□,O
Flash Combo
↘+X,□,△
Rapid Kick Combos
↘+X,X,X,(O oder □,△)
Swan Combos
↘+X,△,(X oder ↓+X oder O oder □)
Creek Attack + High Kick
↘+X, X
Hunting Kicks
↗+O,X,O
Counter-Attacke
←+□+O oder ←+△+X
Bloody Scissors (unblockbar)
(hock.)+□+△
Hunting Swan (unblockbar)
↙+□+△[mit ⇑, ⇑ abbrechen]

10-Hit-Combos
(□ oder ↘+□),△,□,△,X,X,
△,□,△,O

Combos
Combo-Starter: ↘+△ oder (steh.)+△, ↓,#↑+O
↘+△, □, ↗+O
↘+△, □,△,□,△,X,X
↘+△, □, □,△,O
↘+△, □, ↘+X,△,O
↘+△, □~△, □~△,⇨,➞+O
↘+△, □~△, ↘+X,□,△
↘+△, □~△,⇨,➞+□+△
↘+△, △, □,△,□,O
↘+△, □, ↓+X,△,⇨,➞+O
↘+△,↓+O,□, △,⇨,➞+□+△
↘+△,↓+O,□,↓+O,□,⇨,➞+O
↘+△, □, ↗+O, ↓+O,□,⇨,➞+O

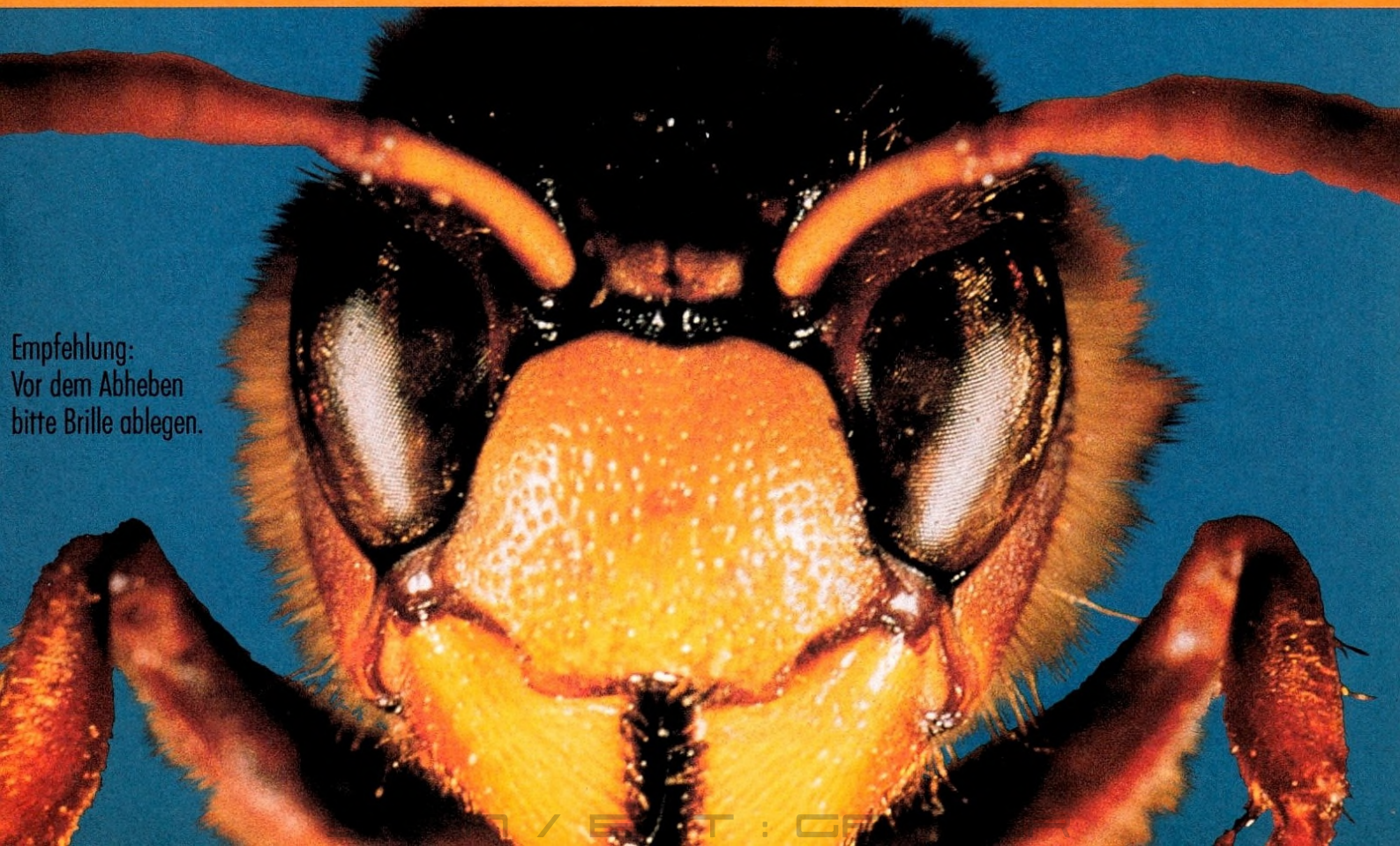
SPECIALS
Wing Blade
⇨,N, ⇩, ↘+X
Black Widow Combo
X,X,O,O,X
Mantis Combo
X,X,O,O,O,X
Albatross Combo
(steh.)+O,O,X
Snake Combos
(hock.)+X,X,(X oder ↓+X)
Wave Needle
(steh.)+X,X,O
Heat Distraction?
(steh.)+X,O,O,X
Hurricane Distraction?
(steh.)+X,O,O,O,X
Hunting Hawk
↗+X,O,X
Starlight Blade
↗+X,↓+O,X
Heel Explosion (unblockbar)
↙+X+O

10-Hit-Combos
O,X,X,O,X,X,X,X,O,X
O,X,X,O,X,X,X,O,X,X
O,X,O,X,X,X,X,X,O,X
O,X,X,O,X,X,O,X,O,X

Combos
Combo Starter:↘+△ oder (steh.)+△ ⇨,N, ⇩, ↘+X
⇨,N, ⇩, ↘+X, X,X,X,O
⇨,N, ⇩, ↘+X, ↓+O,X,X,X
⇨,N, ⇩, ↘+X, □, ↓+O,X,X
⇨,N,⇩,↘+X,□,↓+X,N,X,X
⇨,N,⇩,↘+X,↓+□,N,X,O,O
⇨,N, ⇩, ↘+△, □,➞+O,X
⇨, N, ⇩, ↘ +X, □, □~△, ⇨,➞+O
⇨,N,⇩,↘+X,□~△,⇨,➞+O, ⇨,➞+O
⇨,N, ⇩, ↘+X, □, △,△

Wing-Blade-Combos:
⇨,N,⇩,↘+X,⇨,➞+X,⇨,➞+O
⇨,N, ⇩, ↘+X, ↙+X+O
⇨,N, ⇩, ↘+X, ↗+X,O,X, ⇨,➞+O
⇨,N, ⇩, ↘+X,⇨,➞+X,⇨,N, ⇩, ↘+O,X,X
⇨,N,⇩,↘+X,(hock.)+X,O, O,⇨,➞+O

Neue Perspektiven.



SPECIALS
Blazing Kick
⇩, ↙ + O
Heel Drop
⇨, ➞+X
Dragon Knuckle Combo
➞+△,△,△
Flip Drop
⇩ #,(↖ oder ⇧ oder↗)+X+O
Dragon Slide
⇩ #,⇘ ,↘ +X
Dropping Slide Kick
⇨, ⇨,N, X+O
Razor Edge Combo
⇩ +O,O,O,O
Shredder Combo (endet hoch)
⇨, ⇨,N, X,O,[O]
Shredder Combo (endet mittel) [(➞ oder ↘)+O]
Shredder Combo (endet tief) [(⇩ oder ↙)+O]
Infinite Kick Combo
(steh.)+X,X,⇩ +X,X....
Silver Cyclone (unblockbar)
(hock.)+X+O
Silverfang unblockbar)
↙ +□+△ (abbrechen mit ⇧ ⇧)

10-Hit-Combos
↘ +□,△,△,□,X,X,X,O,X,O

Combos
Combo-Starter: ↘ +△ oder (steh.)+△, ↗+O, ⇩ ,# ⇧ +O
↘ +△, □, O,X,O
↘ +△, N,O, ⇧ +X
↘ +△, □, ⇩ +X,X
↘ +△, □, ➞+X,X
↘ +△, □, ➞+□,□,□,△,△,△
↘ +△, □, ↗+O
↘ +△, □~△, O
↘ +△, ⇩ +X,X,X
↘ +△, □~△, □~△
↘ +△, X,X,X
↘ +△, □, ⇩ +X,X
↘ +△, ↘ +□,△,△,□,X
↘ +△, ⇩ +□, N,X,X
↘ +△,□,□~△,⇨,⇨,N, X+O
↘ +△, □, ⇨, ⇨, X,O

SPECIALS
Bear Swing
↘ #+(□,△,□ oder △,□,△)
Uppercut Rush
↘ +(□,△,□,△ oder △,□,△,□)
Megaton Claw
⇦,↙ ,⇩ ,↘ +△
Hip Press
↗+X+O
Wild Swing
⇩ #,↘ +□,△,□,△
Short Bear Rush
⇩ #,↘ +△, (➞ oder ↘ oder⇩) +□
Medium Bear Rush
⇩ #,↘ +□,△,(➞ oder ↘ oder ⇩)+□
Long Bear Rush
⇩ #+□,□,□,△,(➞ oder ↘ oder ⇩)+□
Sitzen: X+O
Bloody Claws (sitzend)
□,△,□,△
Rolle vorwärts/ rückwärts
X+O, ➞ oder ⬅
Salmon Hunter
⇦, ➞+△+X
Terrible Claw (unblockbar)
⬅+□+△
(kann abgewehrt werden mit ⇨,⇘, ⇩ ,↙ ,⇦,⇖ ,⇧ ,⇗)

10-Hit-Combos
⇩ +△,□,□,□,△,□,△,□,□+△, □+△

Combos
Combo-Starter: ➞+□,□,□, ↘ +△ oder (steh.)+△, □+X
□+X, ⇦, ➞+△+X
□+X, □+△
□+X, ↗+X+O
➞+□,□,□, ➞+□,□,□
↘ +△, ➞+□, □+△,□+△
↘ +△, ➞+□, ➞+□,□,□
↘ +△, ⇩ +□,□,□
↘ +△, ➞+□, ➞+□, ↗+X+O
↘ +△,□,△, ↗+X+O
(steh.)+□+△, ↗+X+O
⬅+□+△, □+△
⬅+□+△, ↗+X+O

SPECIALS
Machine Gun Knuckle
↙ +□,□,□,△
Knuckle Swings
⇩ #,↘ +(□,△,□ oder △,□,△)
Megaton Punch
⇦,↙ ,⇩ ,↘ +△
Wild Swing
⇩ #,↘ +□,△,□,□
Hip Press
↗+X+O
Sitzen: ⇩ +X+O
Blade Fan (sollte nach einem Hip Press kommen), im Sitzen (□,△,□,△) oder (△,□,△,□)
Exploder
⇦,↙ ,⇩ ,↘ +□
Short Hammer Rush (hoch, mittel oder tief am Ende)
⇩ #,↘ +△,(➞oder↘ oder⇩)+□
Medium Hammer Rush (hoch, mittel oder tief am Ende)
⇩ #,↘ + □,△,(➞ oder ↘ oder ⇩)+□
Long Hammer Rush (hoch, mittel oder tief am Ende)
⇩ #+□,□,□,△,(➞ oder ↘ oder ⇩)+□
Uppercut Rush
↘ +(□,△,□,△) oder (△,□,△,□)
Dive Bomber (unblockbar)
X+O
Dark Cutter (unblockbar)
➞+O, □
Gigaton Punch (unblockbar nach 3 spins)
HK (1-5 mal)+□

10-Hit-Combos
⇩ +△,□,□,□,△,□,△,□,□+△, □+△

Combos
Combo-Starter: ⇦,↙ ,⇩ ,↘ +□ oder ↘ +△ oder (steh.)+△ oder □+X
□+X, X+O
□+X, ↗+X+O
□+X, ⇦,↙ ,⇩ ,↘ +□
⇦,↙ ,⇩ ,↘ +□, □+X
⇦,↙ ,⇩ ,↘ +□, ⇩ #,□,□,□
⇦,↙ ,⇩ ,↘ +□,△, △, ➞+X+O
⇦,↙ ,⇩ ,↘ +□, △, □+△,□+△
⇦,↙ ,⇩ ,↘ +□,△,△,(hock.)+□
⇦,↙ ,⇩ ,↘ +□,⇦,↙ ,⇩ ,↘ +△
⇦,↙ ,⇩ ,↘ +□, X(oder O), ↗+X+O
⇦,↙ ,⇩ ,↘ +□, △(oder O), ⇦,↙ ,⇩ ,↘ +□
⇦,↙ ,⇩ ,↘ +□,⇩ +△,□,□,□, △,□,△,□,□+△,□+△
⇦,↙ ,⇩ ,↘ +□,⇦,↙ ,⇩ ,↘ +□, ⇦,↙ ,⇩ ,↘ +□
➞+O~□, ⇦,↙ ,⇩ ,↘ +□ oder ↗+X+O
(➞ oder ⇨,➞)+□+△, ➞+X+O
△+O, ↙ , ⇩ ,↘ +△, ➞+X+O

SCAN / EDIT : GADLER

SPECIALS
Ali Kick(s)
↓+X+O,O,O,*O,O oder ↓#↘+O,O,O,*O,O (*= 2 Extra-Hits für Counter-Attack)
Satellite Kick ⇨,⇨,→+X+O
Stomach Smash (Betäubung bei Counter-Hit) ⇨,⇨,N,△
Frankensteiner ↘+X+O
Black Smash ⇨,N,⇩,↘+△
Dark Smash ⇨,N,⇩,↘+□
Super Knuckle Bomb (unblockbar) ↗+□+△,↓
Jump-In S.N.K.(unblockbar) (⇗ oder ⇧),N,□+△,↓
Jump-In Moon Drop (unblockbar) (⇗ oder ⇧),N,□+O

10-Hit-Combos
□,△,□,□,△,O,O,O,□,(□ oder X oder △)
→+△,□,□,△,O,O,O,□,(□ oder X oder △) (9 Hits)

Combos
Combo-Starter: ⇨,N,⇩,↘+△
↓,#↘+△ oder ↗+O oder (steh.)+△
⇨,N,⇩,↘+△,□,⇨,→+O
⇨,N,⇩,↘+△,□~△,↘+X+O
⇨,N,⇩,↘+△,□~△,⇨,N,⇩,↘+△
⇨,N,⇩,↘+△,□~△,□~△
⇨,N,⇩,↘+△,□~△,⇨,→+O
⇨,N,⇩,↘+△,□(oder △),□~△,(hock.)+X+O,O,O
⇨,N,⇩,↘+△,□~△,(hock.)+X+O,O,O
⇨,N,⇩,↘+△,(hock.)+X+O,O,O
⇨,N,⇩,↘+△,□~△,⇗,↓+□+△
⇨,N,⇩,↘+△,□~△,↗+△ oder ↗+X+O
⇨,N,⇩,↘+△,□~△,□~△,(hochrennen) ↓+X+O
⇨,N,⇩,↘+△,□~△,□~△,(hochrennen)⇨,⇨,N,△

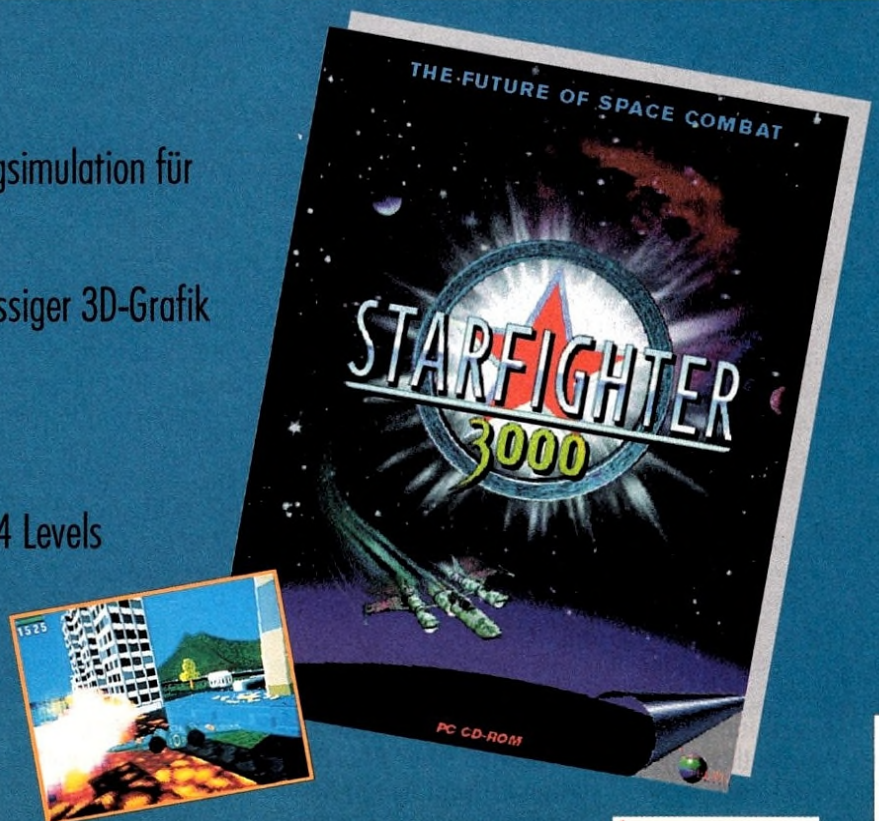
Betäubungs-Combos:
Alle mit einem Betäubungsschlag beginnen: ⇨,⇨,N,△.
[Betäubung](hock.)+X+O
[Betäubung]↗+O (hock.)+X+O
[Betäubung]□,△ ([hock.]+X+O oder ↘+X+O)
[Betäubung]□,△ ⇨,⇨,N,△,([hock.)+X+O oder ↘+X+O)
Anm.: ⇨,⇨,N,△ muß bei Landung kommen !!!
[Betäubung]□,△,□ (hock.)+X+O
[Betäubung]□,□,△ ([hock.)+X+O oder ↘+X+O)
[Betäubung]□,□,△ (↗+X+O oder ↑+△)
[Betäubung]□,△,□,⇨,N,⇩,↘+△ [hochrennen] (hock.)+X+O
[Betäubung]□,△,⇨,N,⇩,↘+△ [hochrennen] (hock.)+X+O
[Betäubung]→+□+O,↓+X
[Betäubung]⇨,N,⇩,↘+□,(hock.]+X+O oder c+X+O)
[Betäubung]⇨,N,⇩,↘+△,(hock.)+X+O

WEITER GEHT's...
...aus Platzgründen mit den Moves für Ganryu, Bruce, Alex/Roger, Devil/Angel und Kazuya in der nächsten Ausgabe!

Bombenstimmung beim Schuleschwänzen.

Starfighter 3000. Die explosive Flugsimulation für Playstation, Sega Saturn und PC:

- virtuelle Landschaften in ultraflüssiger 3D-Grafik
- einzigartig: völlig freie Wahl der Kamera-Perspektive
- über 50 höllische Missionen auf 4 Levels
- acht ultimative Soundtracks
- Luft- und Bodengefechte, Andocken an das Mutterschiff, Extra-Waffen, Bonus-Levels ...



Distributed by
KONAMI®

PC CD-ROM
SEGA SATURN
PlayStation
TELSTAR Electronic Studios

Starfighter 3000 © 1996 Telstar Electronic Studios Ltd. All rights reserved. PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Sega, Sega Mega Drive and Sega Saturn are trademarks of Sega Enterprise Ltd. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1996 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes Kopieren, Verleihen oder Weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten.

G7000 Update

Verkauft wurde die G7000-Serie von 1978 bis 1985. Eingeschlossen die Spiele von den Drittanbietern Imagic und Parker, gab es für das Philips insgesamt 70 Module. Ein G7000 mit Verpackung und Anleitung wird heute für etwa 50 Mark gehandelt, die einfachen Philips-Module um etwa 10 bis 20 Mark. Das geht dann hoch bis zum sehr seltenen Popeye von Parker, das weit über 500 Mark bringen kann. Das G7000 lag zu seiner besten Zeit bei den Verkaufszahlen hinter dem Atari VCS an zweiter Stelle und erreichte im deutschsprachigen Raum einen Marktanteil von knapp 20%.

Dieter König, Kapfenberg A

Dieter schreibt uns vom Classic Consoles Club aus Österreich. Herzlichen Dank für die Aufklärung über das G7000. Wer Fragen zu alten Konsolen hat, kann sich gern mit dem Club in Verbindung setzen. Die Adresse ist „Classic Consoles Club, Dieter König, Werk-VI-Straße 22/31, 8605 Kapfenberg, Österreich".

N64 Kompatibel

Wird es einen Converter für das N64 geben, der das Spielen von amerikanischen Spielen auf einem japanischen Gerät ermöglicht?

Gundolf Senftleben, Stuttgart

Laut unseres Hardware-Gurus Klaus Wolf sieht's folgendermaßen aus: Auch das US-N64 hat keinen RGB-Ausgang und muß deshalb für den Betrieb an einem deutschen Fernseher umgebaut werden (Ausnahme: Multi-Norm-Fernseher). Bei den Modulen gibt's keine Unterschiede außer der Gehäuseform (es müssen Zapfen aus dem Modulschacht entfernt werden). Irgendwie war's ja beim Super Famicom und dem Super NES genauso. Über die PAL-Version liegen außer dem Veröffentlichungstermin (1.3.1997) noch keine Infomationen vor.

110 Volt für PSX?

In einem Konkurrenz-Magazin habe ich gelesen, dass sich die Erwärmung einer Playstation erheblich reduziert, wenn man sie mit 110 Volt betreibt. Stimmt das? Wenn ja, kann ich dann meinen 110-Volt-Konverter (von meinem US-Saturn) einfach an meine PAL-Playstation anschließen ohne, dass meine Playstation einen Schaden davonträgt?

Harald Söllner, Tröstau

Entweder hast du da was falsch verstanden, oder dieses Konkurrenzmagazin hat etwas gegen Playstation-Besitzer. Wozu baut man denn Netzteile? Doch wohl, um aus einer festgelegten Eingangsspannung eine ebenso feste Ausgangsspannung zu erzeugen. Die modernen Schaltnetzteile halten zwar die Ausgangsspannung auch bei schwankendem Netz einigermaßen konstant, das funktioniert aber nur in einem gewissen Rahmen. Ich kann mir nicht vorstellen, dass das Netzteil der Playstation mit der Hälfte des Normalen zufrieden ist. Wenn's so wäre, dann würde unten auf der Playstation nicht „AC 220 -240 Volt" sondern „AC 110 - 240 Volt" draufstehen. Falls Letzteres bei dir der Fall ist, kannst du gerne den Konverter einsetzen, ansonsten würde ich es lieber bleiben lassen (und überlegen, wie glaubhaft die Beiträge in diesem Magazin sind). Beim 110-Volt-Betrieb einer PAL-Playstation erlischt neben deren Lebenslicht auch die Garantie.

Memory Card

Ich habe in letzter Zeit ernsthaften Ärger mit meiner Memory Card. Angefangen hat' alles mit Descent, das pro Spielstand drei Speicherblöcke braucht. Sechs Blöcke waren auf meiner Karte noch frei, also legte ich zwei Spielstände an, die ich bei Bedarf überschrieb. Irgendwann erschien dann im Speicher-Menü eine Meldung, dass die Memory Card voll sei. Ich wählte also wie gewohnt einen der beiden Spielstände aus und überschrieb ihn einfach. Im Memory-Card-Manager stellte ich etwas später jedoch fest, dass sich drei Spielstände auf der Karte befanden (obwohl im Spiel nach wie vor nur zwei angezeigt wurden). Meine Spielstände von Tekken und Impact Racing fehlten dafür. Genau das gleiche Problem ergibt sich nun aber auch mit Impact Racing. Ich benutze einen Block für den Spielstand und einen für den High-Score (macht zusammen zwei). Irgendwann kam wieder „Memorycard full". Wie sich aber herausstellte, waren erstens noch sechs Blöcke frei und zweitens zwei Spielstände vorhanden (obwohl im Spiel selbst wieder nur einer angezeigt wurde). Diesmal hatten übrigens die Spielstände von Tekken und Ridge Racer Revolution dran glauben müssen. Meine brennende Frage: Was läuft da schief? Haben die Programmierer geschlampt oder ist vielleicht meine Memory Card defekt?

Alexander Nordmann, Berlin

Da gäbe es zwei Faktoren, die man noch berücksichtigen muß: Zum einen können Spielstände mit zunehmender Spieldauer größer werden und zum anderen werden in Speichermenüs vieler Spiele nicht die Blocks angezeigt, sondern nur die gespeicherten Spielstände. Nehmen wir an, dein *Descent*-Spielstand ist in späteren Leveln (durch mehr Waffen usw.) größer als drei Blocks geworden. Dann könnte genau das passieren, was du geschildert hast. Auch bei *Impact Racing* könnte der Spielstand (das Save-Game) auf zwei Blöcke angewachsen sein. Warum allerdings bei sechs freien Blöcken eine „Full"-Meldung kam, kann ich mir auch nicht erklären. Falls du noch eine andere Memory Card hast, würde ich die wichtigen Spielstände dorthin kopieren und die „marode" Karte formatieren. Es ist schon möglich, dass ein Programmfehler das Chaos verursacht hat. Bisher bis du allerdings noch der einzige, der einen solchen Fall geschildert hat. Falls ein anderer Leser ähnliche Probleme hat, möge er sich doch bitte bei uns (Rat & Tat) melden.

Kleine Ursache, große Wirkung oder „Da Deifi is a Oachkatzl" (wie man bei uns so schön sagt). Viele Fehler bei Computern (und somit auch bei Konsolen) können schon durch einen einzigen falschen Knopfdruck oder ein falsches Bit auf der CD entstehen.

Analoges

Wird *Die Hard Trilogy* vom Steering Wheel oder einer Lichtpistole unterstützt? Kann man Spiele, die laut Hersteller mit dem Mad-Catz-Lenkrad laufen auch mit dem Steering Wheel spielen? Wird *Burning Road* von einem Analog-Controller unterstützt?

Felix Ebner, Mitelberghütten

SCAN / EDIT : GADLER

Bisher sind alle Spiele, die einen Analog-Kontroller unterstützen auch mit allen Analog-Kontrollern spielbar. Im Prinzip sind auch die Lenkräder genauso konzipiert wie das NeGcon – sie haben quasi nur andere Gehäuse. *Die Hard Trilogy* unterstützt neben dem Joypad auch die Lichtpistole und die Maus. Wird eines der beiden letzteren angesteckt, springt das Spiel automatisch in den Flughafen-Level. *Burning Road* unterstützt das NeGcon und damit auch die angebotenen Lenkräder.

Farbensalat

Seit kurzem habe ich ein ernsthaftes Problem mit meinem Saturn. Wenn ich spiele, sehen die Farben ganz komisch aus. Irgendwie hat alles einen Lila-Stich. Viele Hintergründe (vor allem Bäume oder Wiese) sind gar nicht mehr da, will sagen sind schwarz. Ich hab schon versucht, den Sender besser einzustellen und den Saturn umzudrehen (vielleicht ist's ja auch ein Wärmefehler). Was ist denn bei mir kaputt? Ich besitze einen kleinen Panasonic-Fernseher und einen PAL-Saturn mit AV-Kabel. **Dirian Kuleme, Schwerin**

So, wie sich das anhört, ist entweder dein Fernseher im Eimer oder es liegt am AV-Kabel (meinst du damit RGB?). Nach der Fehlerbeschreibung fehlt in deinem Bild schlicht und einfach die Grundfarbe Grün. Wo das Grün allerdings verlorengeht, kann ich aus der Entfernung nicht sagen. Wenn dein Fernseher den Farbfehler nur beim Betrieb mit dem Saturn zeigt, liegt's vermutlich am Kabel oder am Saturn selbst. Die einfachste Methode, das herauszufinden wäre ein zweites RGB-Kabel. Vielleicht hast du ja einen Kumpel mit Saturn, der dir sein Kabel kurz leiht. Du kannst dir auch mal die Stecker des RGB-Kabels genau anschauen. Manchmal rutscht ein Kontakt in das Gehäuse des breiten Scart-Steckers. Ich habe auch miterlebt, dass jemand den kleinen Stecker auf der Saturn-Seite des Kabels verkehrtherum anstöpseln wollte und dabei einige von den (winzigen) Kontaktstiften abgebrochen hat. Falls du ein anderes Gerät mit RGB-Kabel zur Hand hast (Video-Recorder, Sat-Reciever) kannst du ja die Probe machen, ob's am TV liegt. Dann müßte das Bild dieses Gerätes auch lila sein. Wenn das Saturn-Kabel und der Fernseher in Ordnung sind, mußt du wohl oder übel die Konsole einschicken (sicherheitshalber mit dem RGB-Kabel).

Bildstörung mit Uhr?

Hat die Playstation eine eingebaute Uhr? Bei mir treten nämlich jeden Tag um Punkt 16 Uhr 34 Bildstörungen beim Spielen auf. Es wandern dann Verzerrungsstreifen durchs Bild, die immer gleich aussehen. Meistens wird das Bild auch kurz schwarz-weiß. Meine Konsole habe ich über Antenne ans TV angeschlossen. **Natalie Senftenauer, Pforzheim**

Eine Uhr hat die Playstation nicht. Aber vielleicht sitzt diese Uhr ganz woanders. Ich hatte in meiner Lehrzeit einen Fall, wo pünktlich um 18 Uhr bei einem Kunden ein Fernsehsender ausfiel. Nach wochenlanger Fehlersuche kam heraus, daß eine Pumpe in der Heizung des Nachbarn die Störungen verursachte – die sprang täglich um 18 Uhr an und störte den Empfang. Dies konnte aber nur mit Hilfe eines Funkpeilwagens der Post ermittelt werden. Vielleicht liegt der Fall bei dir ähnlich...

VIDEO GAMES
MagnaMedia Verlag AG
Redaktion Video Games
Rat & Tat
Postfach 1304
85531 Haar/München

Funtronixx
Neo - Geo Restposten
VIDEOSPIELE OHNE KOMPROMISSE

PSX		Saturn	
Playstation	389,00	Destruction Derby	94,90
+Multiumbau	489,90	Alien Trilogy	94,90
NeCon Pad	84,90	Nights incl.Pad	139,90
Resident Evil	99,90	Fighting Vipers	99,90
Die Hard	109,90	Manx TT	109.90
Tekken 2	99,90	Saturn Umbau dt.jp.us 60/60 Hz	90,00
Formel 1	109,90		
Andretti Racing	99,90	AN- UND VERKAUF	
Crash Bandicot	99,90	von gebrauchten	
Pete Sampres Tennis	99,90	Spielen und Konsolen.	
Wipeout 2097	99,90	Weitere Angebote und Preise auf	
Soviet Strike	99,90	Anfrage !	

Versand & Laden
34119 Kassel Friedrich - Ebert - Str.101
Tel. & Fax 0561/12477
Mo.-Fr. 10.00 - 13.30 14.30 - 18.00 Sa.10.00 - 13.30

MEGA x STAR VERSAND und LADEN
Wir liefern Schnell & Günstig
HARD & SOFTWARE für
Sony Playstation Sega Saturn
Nintendo 64 PC CD Rom
SNES Game Boy & Mega Drive
Magazine: Game Fan, The Edge, Sony Magazine
Versand per Nachnahmen zzgl. 9,- ab 300,- frei
Anschrift: Schaffhauserstr. 55, 79713 Bad Säckingen
Tel: 07761/59742 FAX: 07761/57014
Öffnungszeiten: MO-FR von 11.00 - 20.00 Uhr & SA von 11.00 - 16.00 Uhr
Gratis Liste anfordern
bitte System angeben!!!

Die gute Nachricht: Radioaktivität sieht man nicht.
märz punkt

Die schlechte Nachricht: Plutonium. 1 Millionstel Gramm tötet einen Menschen. In Gorleben lagert der erste Castor mit 40 kg Plutonium. Ist Atomenergie nicht auch Ihr Risiko? ROBIN WOOD kämpft für eine Welt, in der wir leben können.
ROBIN WOOD
Aktiv für die Umwelt
Ich möchte mehr über ROBIN WOOD wissen!
Vorname, Name
Straße, Nr.
PLZ, Ort
ROBIN WOOD e.V. · Postfach 10 21 22 · 28021 Bremen · Spendenkonto 209 98-200 Postbank Hamburg (BLZ 200 100 20)

Telefon: (02622)83517
Scart-Umschalter
Sind Sie das lästige umstöpseln leid? Dann haben wir die Lösung für Sie!!! Der RGB-taugliche Umschalter für Videospiele mit Anschluß für die Stereoanlage.
4-fach Umschalter 159,99 DM
7-fach Umschalter 249,99 DM
Audio Kabel 2,5m 7,99 DM
Umbau, Tuning
N64 RGB-Umbau+Hifi+ Booster(TOP Bildqaulität)+ USA/Japan Modulkompatibilität 99,99 DM
Sony Umbau für Importspiele Kein lästiger CD Tausch mehr!! 99,99 DM
Saturn Umbau jp/engl/dt/50/60 99,99 DM
SNES 50/60Hz+Port vergrößern 99,99 DM
SMD 50/60Hz, jap/engl.Umbau 75,75 DM
NeoGeo+Cd Samurai+"Schweiß" 99,99DM
Neo Geo,Jaguar 50/60 Hz Umbau 75,75 DM
HARDWARE SOFTWARE & SERVICE HARDWARE-TUNING REPAIR-SHOP
WOLFSOFT
Anschlußkabel

N64 S-VHS Kabel+Hifi	89,99 DM
Sony PSX RGB Kabel dt/us/jp	49,99 DM
Sega Saturn RGB Kabel+Hifi	49,99 DM
SNES RGB Kabel+Hifianschluß	39,99 DM
Neo Geo, CD RGB Stereo	49,99 DM
Mega Drive 1,2,32X RGB Stereo	45,99 DM
Jaguar RGB Kabel+Hifianschluß	39,99 DM
Hifi Adapter für RGB Kabel	39,99 DM

Probleme mit dem Anschluß der Konsole an ihren Monitor ?? Adapterkabel für fast alle Commodore, Philips Monitore u.a. Hersteller 45,99DM
Angebot des Monats:
3 Stck. Mega Drive Spiele 79,99DM
NEU: Nintendo 64 USA lieferbar
An- und Verkauf von Gebrauchtwaren
Druckfehler und Preisänderung vorbehalten
Wolfsoft, Schulstraße 3, 56566 Neuwied, Fax: (02622)83583

SCAN / EDIT : GADLER

MAILOMANIA

Zu spät?

In einem Nintendo-Only-Magazin stand ganz groß, daß das Nintendo 64 erst am Samstag, dem 1.3.97 in Europa erscheinen wird. Also wird das Weihnachtsgeschäft für Sony und Sega entsprechend gut ausfallen. Auch werden sich wohl einige der ungeduldigen Fans doch noch eine 32-Bit-Konsole kaufen, da man sich nun noch eine Weile anderweitig die Zeit vertreiben muß. Es stimmt wohl, daß das N64 mehr leisten kann, als die 32-Bitter, aber halt nicht viel mehr. Ich persönlich sehe keinen großen Unterschied zwischen 32 und 64 Bit. Nintendo hat zwar den Preis auf 199$ gesenkt (399 Mark in Deutschland), aber die Spiele werden ja 120 bis 150 Mark kosten und dann nochmal 199$ für das 64DD ist dann doch auf längere Sicht eine Unverschämtheit. Man kann davon ausgehen, daß die Modulpreise mit wachsender Modulgröße steigen werden.

Alexander Hoffmann, Sachsenheim

Wer auf ein N64 spekuliert, darf die zusätzlichen Kosten für das Laufwerk nicht aus den Augen verlieren. Wir können nur hoffen, daß die Spiele, die für das 64DD erscheinen, billiger sind als Module. Die Herstellungskosten sind zumindest geringer und dieser Vorteil sollte unbedingt auf die Kunden umgelegt werden, die für das Laufwerk schon tief in die Tasche gegriffen haben. Um mal ein ganz blödes Beispiel zu bringen: Was würdet ihr davon halten, wenn Sega für 200 Mark einen Saturn ohne CD-Laufwerk bringen würde? Das CD-ROM könnte man dann für weitere 200 Steine nachkaufen. Sega dürfte mit einem „Saturn zum halben Preis" angeben und einige von euch würden auch noch drauf reinfallen. Klingt doof? Eben. Der Massenspeicher (CD oder Disc) gehört heute einfach dazu, und auch das N64 ist wohl erst mit dem 64DD-Laufwerk komplett.

Track & Field

Ich find's ja toll, daß ihr euch derart stark an unserem Track&Field-Wettbewerb beteiligt habt. Dazu muß ich aber noch ein paar Sachen loswerden: Ich sagte "Memory-Cards nur zur Not". Das Auslesen, Bildermachen, Auswerten und Zurückschicken der Memory-Cards (es kamen über 300) nahm eh schon viel zuviel Zeit in Anspruch. Von Videocassetten hab ich kein Wort gesagt. Ich kann mir doch kein 240er-Band anschauen, ob da vielleicht am Ende noch eine Verbesserung aufgezeichnet ist. Mit anderen Worten: Videos nehmen nicht teil. Wer ein Band ohne Rückporto geschickt hat und es wiederhaben will, sollte die nötigen Briefmarken in ein Kuvert packen und uns zuschicken (gilt auch für Memory Cards). Es erreichten uns auch etliche empörte Briefe, in denen ihr euch über die abgedruckten Bestleistungen beschwert habt. Das könne doch alles nicht wahr sein, die hätten doch geschummelt usw.. Wie schon gesagt, die bisher veröffentlichten Zwischenergebnisse sind noch nicht überprüft. Ganz im Vertrauen: Mich würde es nicht wundern, wenn die ersten fünf in jeder Disziplin wegen Mogelns disqualifiziert würden (bei *den* Leistungen...). Ich weiß aber jetzt schon, daß ihr mit dem letztendlichen Champion nicht zufrieden sein werdet. Aber keine Panik, wir sorgen schon dafür, daß der Automat und die Spiele nicht an Schummler gehen. Eines kann ich aber vor der endgültigen Bekanntgabe der Sieger schon verraten: Wir haben über 100 Gewinner im Hochsprung – alle mit 2,80m. Wer das Konami-Spiel kriegt, entscheidet dann das Los. Da hat Konami die Latte wohl nicht hoch genug gelegt...

Tja, nicht nur der Dirk hat unter dem augenblicklichen Informationsangebot zu leiden. Auch mir ham'se die Seiten zusammengestrichen. Ich seh's ja ein, Robs Amerika-Trip ist halt einfach interessanter als meine popelige Leserbriefecke (oder was?).

Mehr Super NES

In den letzten Ausgaben habe ich fast nichts mehr über das Super Nintendo gefunden. Seid ihr zu Sony und Sega übergelaufen? Interessiert ihr euch übrhaupt noch für 16-Bit-Konsolen? Es gibt noch eine Menge Leute, die ein Super Nintendo haben und die wollt ihr doch sicher nicht vor den Kopf stoßen.

Frederick Hallburger, Sindelfingen

Wir würden liebend gerne mehr über das Super Nintendo bringen, aber es kommt halt kaum noch Nachschub. Außer Nintendo, Titus und THQ (macht noch einige Umsetzungen) programmiert ja kaum noch einer dafür. Auch wenn in Japan oder den USA noch an einem Spiel gewerkelt wird, ist die Wahrscheinlichkeit einer PAL-Umsetzung (bzw. Übersetzung) nicht mehr besonders hoch. Die letzten Hits werden wohl *Donkey Kong Country 3*, *Terranigma* und *Tetris Attack* (alle von Nintendo) sein. So traurig es klingt, aber die fetten Zeiten sind für Super-Nintendo-Besitzer leider vorbei. An eurer Stelle würde ich versuchen, mir die wirklich guten Spiele, die noch bei den Händlern in den Regalen liegen (und oft sehr günstig zu haben sind) schleunigst zu sichern. Nur, weil kaum noch etwas Neues kommt, heißt das ja nicht, daß das gute alte Super Nintendo nicht mehr benutzt werden darf. Ich persönlich spiele immer wieder gern *Bomberman*, *Diddy's Kong Quest*, *Zelda* und *Jimmy Connors Tennis*.

FORUM

Eine fast alltägliche Situation: Ihr zockt das neueste Spiel und merkt plötzlich, daß da was nicht ganz stimmt. „Hab ich was falsch gemacht? Hat meine Konsole 'ne Macke oder ist das Spiel kaputt?", sind dann so die Fragen, die sich hinter der Stirn drängeln. Fehler in Spielen, sogenannte Bugs, sind im Prinzip nichts Ungewöhnliches und leider auch gar nicht so selten. Die heutigen Spiele sind so umfangreich und komplex, daß es meist viel zu lange dauern würde, absolut jede Eventualität zu kontrollieren. Andererseits wollt ihr natürlich zu Recht Qualität fürs Geld. **Wie wär's mit einer „Bug Corner" in der Rat-&-Tat-Rubrik?** Dort könnten wir die Fehler diskutieren, Hersteller zu Wort kommen lassen und vielleicht sogar die eine oder andere Lösung finden.

SCAN / EDIT : GADLER

Forum 9/96

Ich nehme den Hörer ab und rufe beim Händler an. „Tut mir echt leid", aber ich könne die vorbestellte Playstation nicht kaufen. Dann sprach ich mit einem wütenden Geschäftsführer, der mich am liebsten zum Teufel geschickt hätte. Seitdem kaufe ich meine Spiele woanders. Dort werde ich gut behandelt und auch der Geschäftsführer ist echt nett. Preisunterschiede gibt's auch kaum. Da hat der vorherige Laden eben Pech gehabt. Ihm gingen in anderthalb Jahren um die 3000 Franken durch die Lappen (ca. 3800 Mark). Mit guten Preisen ist es eben nicht getan, ich will auch gute Beratung und Freundlichkeit.

Daniel Schulz, Engelberg CH

Ich habe bisher Erfahrungen mit drei Videospielhändlern. Bei der ersten Firma wurde ich am Telefon gut bedient,und die Zahlungsweise per Kreditkarte kam mir sehr entgegen. Allerdings waren Sonderangebote immer viel zu schnell vergriffen. Bei der nächsten Firma war alles zu meiner Zufriedenheit: Die telefonische Bestellannahme ohne Wartezeit, die Verfügbarkeit der Sonderangebote, Zahlung per Karte und die kurzen Lieferzeiten. Laden Nummer Drei probierte ich wegen der einzigartigen Sonderangebote aus. Auch hier wurde schnell geliefert, aber die Wartezeit bei der telefonischen Bestellung war zu lang. Bei zwei Bestellungen mußte ich 100mal anrufen, bis ein nicht gerade vor Freundlichkeit sprühender Videospiellaie meine Bestellung (per Nachnahme) entgegennahm.

Alexander Sarther, Assmannshausen

Ich bin seit zwei Jahren bei meinem Stammhändler. Heute bekomme ich fast jedes Teil 10% billiger. Kundenfreundlichkeit und Preis-Leistungs-Verhältniß stehen hier ganz oben. Gute Kunden dürfen sogar das eine oder andere Spiel kurz zum Testen ausleihen.

Andreas Hanika, München

Es freut mich, zu hören, daß der größte Teil von euch anscheinend (wenn auch nach mehreren Versuchen) den Händler gefunden hat, mit dem er zufrieden sein kann. Nur zur Erklärung: Die Namen der betreffenden Firmen sind aus den Texten herausgekürzt, da der Wahrheitsgehalt der abgedruckten Briefe für uns nicht nachprüfbar ist. Wir wollen ja nicht, daß ein Laden durch einen erfundenen Brief geschädigt oder beworben wird. Zum Thema Sonderangebote: Sie sollten eigentlich kein Kriterium zur Wahl des besten Händlers sein. Wenn beispielsweise in einer Anzeige „Formel 1 für 20 Mark (solange Vorrat reicht)" steht, kann màn davon ausgehen, daß es sich hier nur um ein Lockangebot handelt. Der Händler muß zwar diesen „Vorrat" haben, ob das nun zwei oder 2000 Stück sind, schreibt ihm aber keiner vor. Hauptsache, es rufen deshalb möglichst viele Leute an. Denen kann man nach einer kurzen Entschuldigung gleich etwas Teureres aufschwatzen. Gottseidank sind solche „Gschaftlhuber" die Ausnahme. Uns erreichen auch immer wieder Briefe, in denen Fragen wie „wo bekomme ich Spiel XY, ist Händler Z vertrauenswürdig?" auftauchen. Auf solche Post können wir aus zwei Gründen nicht antworten. Erstens ist jede Nennung eines Händlers schon kostenlose Werbung (unfair gegenüber den Konkurrenten) und zweitens werden wir sicherlich meist bevorzugt behandelt (wie schön für uns), weshalb wir natürlich keine allgemeingültigen Aussagen machen können. Ich bin sicher, ihr habt Verständniß dafür.

VIDEO GAMES
MagnaMedia Verlag AG
Redaktion Video Games
Leserforum
Postfach 1304
85531 Haar/München

SCAN / EDIT : GADLER

SPIELREGELN

SO WERTEN WIR

Es ist nicht einfach, ein Spiel möglichst präzise, objektiv und gleichzeitig sachlich zu bewerten. Unsere Testkriterien sind aber erprobte Werkzeuge.

Dirk

Dirks zweites Buch wird heißen: „Warum geistige Arbeit vor 14 Uhr schädlich für Erwachsene ist"

Hartmut

Seit Ralph seinen Porsche hat, ist Hartmut mit seinem VR6 nur noch zweitschnellster Redakteur

Ralph

Macht seit neuestem Bayerns Autobahnen mit seinem Porsche Carrera 2 (262 km/h) unsicher

System: Game Boy
Spieletyp: Action-Shoot'em-Up
Hersteller: Konami
Megabit: 1
Testversion: Konami
Spieler: 1
Features: Continue, Paßwörter
Schwierigkeitsgrad: 6 bis 9
Preis: ca. 70 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Musik: 80%
Soundeffekt: 75%
Grafik: 81%

Spiel-spaß 90%

Ganz oben findet Ihr die Beschreibung des Spieletyps sowie technische Daten. Danach folgt die EInteilung in Schwierigkeitsgrade: 1-3 ist leicht spielbar, 4-6 mittelschwer, 7-9 sehr schwer. Mittlerweile auch schon uralt ist unsere Altersempfehlung. Die Wertung setzt sich aus vier Kategorien zusammen, die jeweils von 0% (ganz mies) bis 100% (auf keinen Fall zu steigern) variieren. EIne japanische oder US-Flagge kennzeichnet nicht offiziell erhältliche Importmodule.

Spielspaßwertungen von 80% oder mehr belohnen wir mit dem Video-Games-Classic-Prädikat

Auch längst nicht mehr neu sind die Wertungsgesichter. Wir haben zwar fünf Meinungen, aber nur drei Gesichter – damit's überschaubar bleibt.«

Der Verlag und seine Mitarbeiter lehnen gewaltverherrlichende Spiele ab. Eine Zeitlang haben wir deshalb für besonders brutale Spiele keine Spielspaßwertung vergeben. In Zukunft werten wir aber wieder alles, da die Altersempfehlung deutlich genug ist.

Wolfgang

Der Weichling hat seine Harley schon weggesperrt, weil ihm das Wetter zu schlecht ist

Tet

Inzwischen sind in der Redaktion die ersten Liebesbriefe von Lesern an seine Schwester eingetroffen

Robert

Seit seinem heißen Erlebnis in L.A. schläft er nur noch mit dem Feuerlöscher unterm Bett

Jan

Verbringt einen Großteil seiner Zeit mit der Jagd nach schwer erhältlichen Ersatzteilen für seine Bikes

Das Kleingedruckte

Um ein Modul möglichst objektiv zu bewerten, genügt es uns keineswegs, wenn 'Einzelkämpfer' ihr Modul alleine werten. Wir legen daher großen Wert darauf, daß stets mehrere Crew-Mitglieder an einer Session teilnehmen, so daß jeder Tester zu jedem Spiel seine eigene Meinung hat. Die ist bei der monatlichen Wertungskonferenz gefragt, die immer unmittelbar nach Redaktionsschluß stattfindet. Die Redaktion schottet sich dann von der hektischen Umwelt ab und diskutiert alle Wertungen aus, die Ihr in den Wertungskästen findet. Da natürlich nicht immer alle einer Meinung sind, unterscheiden wir zwischen einem persönlichen Fazit des Autors und der Redaktionswertung. Für die persönliche Meinung steht der Redakteur mit seinem Konterfei. Jeder Test gliedert sich in zwei Teile: Zunächst beschreiben wir wertfrei den Ablauf und die Besonderheiten des Spiels. Es folgt der kursiv gedruckte Meinungskasten des Autors, überschrieben mit seinem persönlichen Fazit (hilfe, na ja, geht so, gut, super). Abschließend findet Ihr bei jedem Test den Wertungskasten. Dort tauchen technische Infos sowie exakte Prozentwertungen auf. Als Wertungskriterien haben wir "Grafik", "Musik", "Soundeffekte" und "Spielspaß" gewählt – je höher die Wertung, desto besser gefällt uns der Titel. Bei Grafik, Musik und Soundeffekten bewerten wir Quantität, Abwechslung, Originalität und technische Ausführung. Dabei berücksichtigen wir die Möglichkeiten der Hardware – logisch, daß ein Game Boy weder Grafik noch Sound eines Super Nintendo zustande bringen kann. Die wichtigste und entscheidende Wertung findet Ihr schließlich unter Spielspaß. Diese Gesamtwertung gibt Aufschluß darüber, ob das Spiel langfristig motiviert, wieviel Abwechslung geboten wird, wie flüssig es überhaupt spielbar ist – mit einem Wort: ob es Spaß macht. Die Spielspaßwertung ist unabhängig von allen anderen Wertungen und berücksichtigt auch nicht die Hardware. Besonders herausragende Spiele werden mit dem VIDEO-GAMES-Classic Prädikat ausgezeichnet, das Ihr ab 80% Spielspaß finden solltet. Die Spielspaßwertung 50% bezeichnet entsprechend einen durchschnittlichen Titel. Wichtig: die Altersempfehlung. Folgende Stufen sind möglich: Ab 6, 12, 16 und ab 18 Jahren. Die Altersempfehlung ergibt sich ausschließlich durch die Spielhandlung und Spielpräsentation. Sie wird nicht davon beeinflußt, wie schwer ein Modul zu spielen ist oder ob Anleitung und Bildschirmtexte z. B. nur in Englisch vorliegen.

SCAN / EDIT : GADLER

CRASH BANDICOOT PLAYSTATION

DIE HARD PLAYSTATION

TEKKEN II PLAYSTATION

Beispiel 1: Sony Playstation
+ 2tes Joypad
+ Memory Card
+ Tekken II
DM 30.- monatlich bei 24 Monaten

Beispiel 2: Sega Saturn
+ 2tes Joypad
+ Virt. Fighter II
+ Tomb Raider
DM 34.- monatlich bei 24 Monaten

▶ARJAY-FINANZIERUNG◀

Effektiver Jahreszins: 13.9% Laufzeit 12 oder 24 Monate. Oben genannte Felder sind **Beispiele**. Es können auch andere Grundgeräte und/oder Software für alle Systeme finanziert werden. Der Mindestbestellwert beträgt DM 500.- Fordern Sie noch heute Ihre Finanzierungsunterlagen an - Unverbind-

ARJAY ONLINE GAMES

INTERNET
Ab sofort sind wir für Sie im Internet erreichbar. Preislisten, News, Screenshots, Orderservice and more.
http:// www.arjay-games.de

PLAYSTATION

Grundgerät dt	399.00
Umbau für Import-CD´s	129.90
Der Umbausatz dt	89.90
Game Buster dt	89.90
Joypad (Sony)	59.90
Joypad (ASCII)	69.90
Joypad NeGcon (Namco)	79.90
Joyboard (ASCII)	119.90
Lenkrad (Mad Catz)	159.90
Memory Card	49.90
Memory Card (8MEG)	84.90
RGB-Scart-Kabel	49.90
A-Train dt	99.90
Actua Golf dt	99.90
Alien Trilogy dt	99.90
Andretti Racing dt	89.90
Blam! Machinehead dt	89.90
Broken Sword dt	99.90
Chronicles o.t. Sword dt	89.90
Crash Bandicoot dt	109.90
Cronikles o.t. Sword dt	89.90

SATURN

Grundgerät dt	429.00
Game Buster	89.90
Game Buster PC-Karte	89.90
Adapter für Import CD´s	59.90
Joypad (Sega)	44.90
Joyboard (Sega)	89.90
Lenkrad (Sega)	129.90
Mission Stick	149.90
Umbau dt/us/jp	79.90
Actua Golf dt	99.90
Alien Trilogy pal	99.90
Athlete Kings dt	99.90
Blackfire dt	89.90
Blam! Machinehead	89.90
Bubble Bobble dt	89.90
Bust a Move 2 dt	79.90
Crusader no Remorse dt	99.90
Darius II dt	89.90
Diskworld dt	89.90
Dragonheart dt	99.90
Exhumed dt	99.90

NINTENDO 64

Grundgerät us RGB-60Hz inkl. Joypad, RGB-Kabel & Netzteil.

SUPER NES

Schlümpfe - Teil II dt.	139.90
Tetris Attack dt	89.90
Terranigma dt	119.90
Umbau 50/60Hz	99.90

GAME BOY

Game Boy Pocket	129.90

ALLGEMEINES

Preise mit einem * sind Angebote und-oder Restposten und gelten nur solange der Vorrat reicht. Für alle hier genannten Systeme haben wir natürlich weitere Artikel, sowohl PAL, als auch neue Importe aus den USA und Japan auf Lager.

ARJAY GET YOUR GAMES 0221-121067

WIPEOUT 2097 PLAYSTATION

BEYOND THE BEYOND PLAYSTATION

TERRANIGMA SUPER NES

PLAYSTATION

Darkstalkers dt	89.90
Davis Cup Tennis dt	89.90
Die Hard Trilogy dt	89.90
Dragonheart dt	99.90
Ecstatica dt	99.90
Formula 1 dt	109.90
Gun Law-Horned Owl dt	99.90
Iron & Blood dt	89.90
John Madden 97 dt	89.90
Jumping Flash 2 dt	89.90
Killing Zone dt	89.90
Notor Toon G.P. dt	89.90
Myst dt	89.90
Namco Museum Vol 2 dt	99.90
NFL Quaterback Club dt	89.90
Offensive dt	99.90
PGA Tour Golf 97 dt	89.90
Power Play Hockey dt	84.90
Project Overkill dt	99.90
Puzzle Bobble dt	69.90
Raging Skies dt	89.90
Raven Project dt	89.90
Resident Evil pal/dt	89.90
Sampras Tennis dt	89.90
Space Hulk dt	89.90
Swagman dt	89.90
Tekken II dt	109.90
Time Commando dt	89.90
Toshinden II dt	99.90
Tunnel B1 dt	99.90
Virtual Golf dt	99.90
Williams Arcade Clx dt	69.90
Wipe Out 2097 dt	99.90

AUCH NEUHEITEN AUS USA & JP

SATURN

Eurosoccer 96 dt	99.90
F1-Racing dt	89.90
Ghen War dt	109.90
Gun Griffon dt	99.90
Ironman dt	89.90
John Madden 97	89.90
Mr. Bones dt	99.90
Night Warriors dt	99.90
Nights & Analogstick dt	149.90
NBA Action dt	99.90
NFL Quaterback Club dt	99.90
NHL -Hockey 97 dt	99.90
Offensive dt	99.90
Olympic Games dt	84.90
Olympic Soccer dt	84.90
Panzer Dragoon Zwei dt	109.90
Power Play Hockey dt	89.90
Pro Pinball - The Web dt	89.90
Project Overkill dt	99.90
Sampras Tennis dt	99.90
Sega Rally dt	109.90
Sega Flash dt	99.90
Space Hulk dt	99.90
Story of Thor 2 dt	99.90
Swagman dt	89.90
Three Dirty Dwarves dt	89.90
Tomb Raider dt	109.90
Tunnel B1 dt	99.90
Virtua Fighter Kids dt	89.90
Virtua Fighter II dt	119.90
Virtual Golf dt	99.90
World Series Baseball dt	99.90
World Wide Soccer dt	109.90

AUCH NEUHEITEN AUS USA & JP

VERSANDADRESSE

ARJAY GAMES
Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Montag - Freitag 10:30 - 18:30

Fon: 0221-12 10 67 /68 /69
Fax: 0221-12 56 76

INTERNETADRESSE

http:// www.arjay-games.de

UNSER LADENLOKAL

JUMP N RUN®
Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Fon: 0221-12 33 93
Ladenpreise können abweichen

Wir versenden alle Spiele in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9.90 Versandkosten. Ab einem Bestellwert von DM 300.- senden wir versandkostenfrei. Annahmeverweigerern, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20.- Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt.

Händleranfragen erwünscht.

Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen und Lieferung vorbehalten. Wir haften nicht für Kompatibilitätsprobleme der einzelnen Systeme und/oder Landesversionen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Der Umtausch wegen nicht gefallen ist generell ausgeschlossen. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen von uns repariert oder ersetzt.

Gestaltung: WATCH-Promotion 0221-123342

VG-HITPARADE

Media Control Top 10

Nintendo

1	(neu)	Hugo	Game Boy
2	(2)	Super Mario Land 3	Game Boy
3	(4)	Super Mario Land	Game Boy
4	(–)	Super Mario Kart	SNES
5	(–)	Die Schlümpfe	Game Boy
6	(5)	Super Mario Land 2	Game Boy
7	(1)	Toy Story	Game Boy
8	(10)	Asterix & Obelix	Game Boy
9	(6)	Donkey Kong Country 2	SNES
10	(7)	Toy Story	SNES

Sega

1	(2)	FIFA Soccer´96	Mega Drive
2	(7)	Dune 2	Mega Drive
3	(1)	Toy Story	Mega Drive
4	(3)	NBA Live '96	Mega Drive
5	(4)	PGA Tour'96	Mega Drive
6	(8)	NHL Hockey'96	Mega Drive
7	(–)	Maui Mallard	Mega Drive
8	(–)	FIFA Int. Soccer	Mega Drive
9	(5)	Sonic 3	Mega Drive
10	(–)	Batman Forever	Mega Drive

Playstation

1	(1)	Ridge Racer Revolution	Playstation
2	(3)	Toshinden 2	Playstation
3	(neu)	Olympic Games	Playstation
4	(4)	Track & Field	Playstation
5	(5)	Alien Trilogy	Playstation
6	(6)	The Need For Speed	Playstation
7	2)	Adidas Power Soccer	Playstation
8	(8)	Wing Commander 3	Playstation
9	(neu)	Fade to Black	Playstation
10	(7)	Destruction Derby	Playstation

Saturn

1	(neu)	Nights	Saturn
2	(8)	Need for Speed	Saturn
3	(neu)	Athlete Kings	Saturn
4	(2)	Sega Rally	Saturn
5	(1)	Panzer Dragoon 2	Saturn
6	(–)	Wipeout	Saturn
7	(neu)	Gun Griffon	Saturn
8	(5)	Euro '96	Saturn
9	(6)	Magic Carpet	Saturn
10	(–)	Shellshock	Saturn

Diese Charts ermittelt Media Control durch monatliche Abfrage der Verkaufshits von 380 ausgewählten Spiele-Händlern. Die Zahl in Klammern ist die Vormonats-Plazierung

Die Hits der Redakteure

spielt zur Zeit	Formel 1, Playstation
hört zur Zeit	Beck!, Odelay
Film-Favorit	Independence Day

spielt zur Zeit	Wave Race 64, Nintendo 64
hört zur Zeit	Jewel, einzige CD von ihr
Film-Favorit	I come in Peace

spielt zur Zeit	Crash Bandicoot, Playstation
hört zur Zeit	Mr. Jack, Wiggly World
Film-Favorit	Independence Day

spielt zur Zeit	Blam Machinehead, Playstation
hört zur Zeit	Aquaplant
Film-Favorit	Independence Day

spielt zur Zeit	wipEout 2097 und Wave Race 64
hört zur Zeit	R&S Records, Vol.6/ Session 1
Film-Favorit	Eraser

spielt zur Zeit	Wave Race 64, Nintendo 64
hört zur Zeit	ZZ Top, die Neue
Film-Favorit	Twister

spielt zur Zeit	Wave Race 64, Nintendo 64
hört zur Zeit	89 Hit FM in München
Film-Favorit	Bad Taste

Kinohits des Monats

1	**Independence Day** mit Jeff Goldblum und Will Smith
2	**Twister** mit Helen Hunt
3	**Aus nächster Nähe** mit Michelle Pfeiffer
4	**Lügen haben lange Beine** mit Uma Thurman
5	**Eraser** mit Arnold Schwarzenegger
6	**Der Goofy Film** Zeichentrickfilm
7	**Alaska** mit Charlton Heston
8	**Mission: Impossible** mit Tom Cruise
9	**Trainspotting** mit verrückten Engländern
10	**Antonias Welt**

Quelle:VG

VG-Leser Top 10

1	Resident Evil	Playstation
2	Formel 1	Playstation
3	Tekken 2	Playstation
4	Ridge Racer Revolution	Playstation
5	Alien Trilogy	PSX/Saturn
6	The Need for Speed	PSX/Saturn
7	Track & Field	Playstation
8	Toshinden 2	Playstation
9	Sega Rally	Saturn
10	Mario Andretti Racing	Playstation

Bitte schickt uns Eure persönlichen Hits auf Fax oder Karte! Adresse: Magna Media Verlag, Redaktion VIDEO GAMES, Stichwort "Hits", Postfach 1304, 85531 Haar, Fax: 089/4613 5046

Die zehn besten Tests

1	Disruptor	Playstation	88%
2	Wipeout 2097	Playstation	87%
3	Streetfighter Alpha 2	PSX/SAT	86%
4	Die Hard Trilogy	Playstation	84%
5	Crash Bandicoot	Playstation	82%
6	Tunnel B1	Playstation	81%
7	Blam Machinehead	Playstation	81%
8	Motor Toon 2	Playstation	77%
9	PGA Tour Golf '97	Playstation	77%
10	Project Overkill	Playstation	76%

Die Redaktions-Top-Ten ergibt sich aus der Spielspaß-Wertung. Sollten mehrere Spiele gleich gewertet werden, entscheidet die Wertungskonferenz über die Reihenfolge

SCAN / EDIT : GADLER

Hey Dad.....Was hältst Du.....von einem Sponsor-Abo?

Copyright Core Design aus dem Spiel Tomb Raider

Nur Bares ist Wahres!

Also mach´s einfach wie alle Cracks. Laß Dich sponsern! Mit einem Sponsor-Abo von VIDEO GAMES.

Es geht ja so einfach: Obere Karte ausfüllen, unterschreiben lassen und ab zur Post.

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE
VIDEO GAMES

SCAN / EDIT : GADLER

Alle 13 Level wurden grafisch extrem abwechslungsreich gestaltet

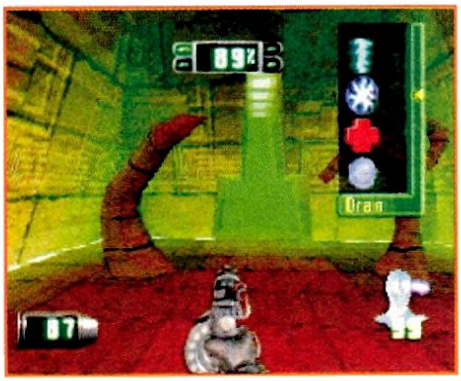
Mit der Phase Rifle im Anschlag schleicht ihr durch die Kolonie

Die Psyche macht's

Disruptor

Kurz nach unserem Preview in der letzten Ausgabe schneite die fertige Version dieses neuen Vorzeige-Shooters in die Redaktion. Die Jungs von Universal Interactive haben die Level mit nunmehr 13 knapp aufs Doppelte aufgestockt, spannende Real-Filmsequenzen als Belohnung für geschaffte Abenteuer auf die Scheibe gebrannt und nicht zuletzt den Namen des Spiels erklärt, doch dazu gleich mehr. Als junger Kadett der Lightstormer-Truppen unter der Leitung des Galaxis-Präsidenten steht ihr im 23. Jahrhundert kurz vor eurem ersten Einsatz. Als Bewährungsprobe schickt euch euer Vorgesetzter zunächst jedoch in zwei Trainings-Level (Stahl-Sektor und Chemie-Labor), in denen ihr den Umgang mit den zeitgemäßen Waffen einüben sollt. Als klassische 3-D-Shooter-Zutaten findet ihr die aus id-Sessions bestens bekannten Sidestep-Buttons (Strafing) zum Ausweichen nach links und rechts, sowie je einen belegten Knopf zum Öffnen von Türen/Betätigen von Schaltern und zum Springen. Am ehesten läuft natürlich der Fire-Button heiß, nachdem ihr aus den verfügbaren Wummen via On-Screen-Scrolling eine ausgewählt habt. Anfangs seid ihr mit einer mickrigen Schnellfeuerwaffe ausgestattet, die sich durch etwas Herumschnüffeln in verwinkelten Gängen schnell automatisieren läßt. In Laufe eurer ersten Kampfeinsätze (Space-Piraten-Orbit, verseuchte Kolonie und Mars) dürft ihr dann an so futuristische Zerstörer wie die Phase Rifle, Lockon Cannon, AM Blaster, Plasma Lancer und als absolute Krönung die AM Cyclone und Zodiac Hand anlegen. Letztere besitzen die ultimative Durchschlagskraft, aber jeweils nur eine einzige Patrone und sind deshalb auch nur für absolute Notfälle gedacht Nachdem wir uns aber wie gesagt schon im 23. Jahrhundert befinden, hat die Rüstungsindustrie inzwischen schon einen Mechanismus entwickelt, der vielseitiger einsetzbar ist als zur reinen Vernichtung: Psychische Energie. Diese feine Spielidee besetzt nun die letzten beiden freien Buttons Nr. Sieben und Acht. Zu Beginn dient das Ganze als Ersatzwaffe lediglich dazu, die Gegner bei Treffern zu schwächen, um sie mit den Knarren leichter erledigen zu können. Im Laufe eurer Karriere (Kadett – Korporal – Unteroffizier – Leutnant) werden euch im Labor weitere Verwendungsmöglichkeiten quasi "implantiert". Eure Psycho-Power kann fortan auch als Schild, Medikit, Bombe, Schock oder, ganz tief im Spiel, auch als Terrablast verwendet werden. Letzteres dient dazu, Feinde selbst bei geschlossenen Türen angreifen zu können, sofern sie sich durch Grunzen (Monster) oder Entsichern der Waffen (Piraten und Cyborgs) akustisch verraten. Doch Vorsicht: Psychische Energie wird genauso wie die Lebensenergie (steigt von 100% bei leichten Missionen automatisch auf 175% bei Himmelfahrtskommandos an) gezählt und will nicht vergeudet werden. Die einzelnen Level wurden grafisch wie auch thematisch äußerst abwechs-

Die Drain-Option dient zum "Ansaugen" der gegnerischen Energie



Auf dem Mars seid ihr weitestgehend nur auf eure Psycho-Energie angewiesen

Mit der Lockon-Cannon zündet ihr auch die härtesten Brocken aus den Schuhen

Diese stacheligen Biester machen euch in den Trainings-Levels das Leben schwer

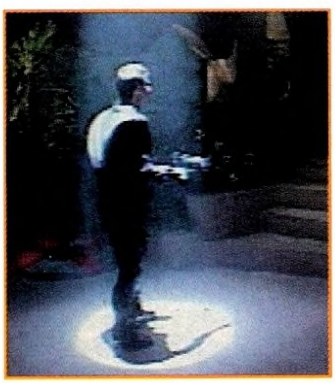
SCAN / EDIT : GADLER

lungsreich gestaltet: Auf dem Mars und in eurem eigenen Gehirn (!) müßt ihr wegen Teleporter-Problemen ohne Schußwaffen auskommen und im Reaktorkern vor Ablauf des unbarmherzigen Zeitlimits die Notbremse ziehen, bevor ihr die Galaxien-Diktatur-Gelüste via Replikanten-Armee eures eigenen Präsidenten zerschlagen (=to disrupt) könnt, womit wir bei der Erklärung des Titels wären. *rk*

Mit dem AM Blaster reinigt ihr die Höhlen vom Outlaw-Ungeziefer

Oben werdet ihr gerade für 'ne kleine Hirn-Operation vorbereitet

„Tja, unzählige durchzockte Night-Sessions zeigen eindeutig: Wer zum Teufel ist Alien Trilogy? Disruptor ist die neue Nummer 1! Die extrem detaillierte, äußerst farbenfrohe und abwechslungsreiche Grafik verwöhnt eure Augen vom ersten bis zum letzten Level. Ob blauweiße Lichteffekte in der kristallinen Eiswelt der Antarktis, kalter Stahl im Nebel der von Mutanten verseuchten Kolonie, glitzernde Lava im Terroristen-Bergwerk oder Neon-Licht in gebogenen Röhren, die Stage-Designer werden euch ein Staunen nach dem anderen entlocken. Die neue Spielidee mit der psychischen Seite der Macht entpuppt sich ebenfalls als Volltreffer: Mögen die Level noch so hart sein (und das sind sie! Anfänger: Finger weg!), ihr könnt durch geschicktes Agieren euren Kopf auch in der brenzligsten Situation noch aus der Schlinge ziehen. Mit geringer Lebensenergie müßt ihr eben eure Psycho-Energie dazu verwenden, den außergewöhnlich intelligent handelnden Gegnern ihre abzuziehen, einzusammeln und in für euch wichtige Medikits umzuwandeln. Zudem wurden die Stages so geschaffen, daß (a) keine Langeweile aufkommt (es geht kreuz und quer auf Wendeltreppen, über wacklige Brücken, krumme Schächte, Bodenwellen oder in verwinkelten Aufzugsystemen zur Sache) und (b) ihr wirklich jede eurer über acht Knarren in bestimmten Situationen braucht. Eine bombastische Musikuntermalung, die professionell eingespielt wurde und umso dramatischer wird, je heißer die Schlacht tobt, jagt den Adrenalinpegel zusätzlich in die Höhe und läßt (nicht nur) in diesem Punkt die bisherige Playstation-Referenz (siehe oben) ziemlich alt aussehen. Einen kleinen und großen Kritikpunkt hab' ich aber doch gefunden: Fahrt ihr in Aufzügen, wißt ihr manchmal nicht, wo die nächste Tür aufgeht und könnt oft nur den glasklaren Waffen-Soundeffekten und dem Abnehmen eurer Lebensprozentanzeige entnehmen, daß es wohl die in eurem Rücken gewesen sein muß! Und: 13 Level sind etwas zu wenig, das gibt Punktabzug bei der Spielspaßwertung! Davon abgesehen liefert Disruptor perfekte 3-D-Unterhaltung und gehört in jede Playstation-Sammlung. Disruptor wird übrigens mit FMV-Sequenzen komplett in deutsch ausgeliefert."



Oben: Den Reaktor hat's zerrissen! Ready for final mission?

Die dreiläufige Kanone ist bei Gegner-Rudeln recht effektiv

System: Playstation
Spieletyp: 3-D-Shooter
Megabit: CD
Hersteller: Universal Interactive
Testversion: Acclaim
Spieler: 1
Features: Continue, Paßwort, MC-Unterstützung
Schwierigkeitsgrad: 7 bis 9
Preis: ca. 100 Mark

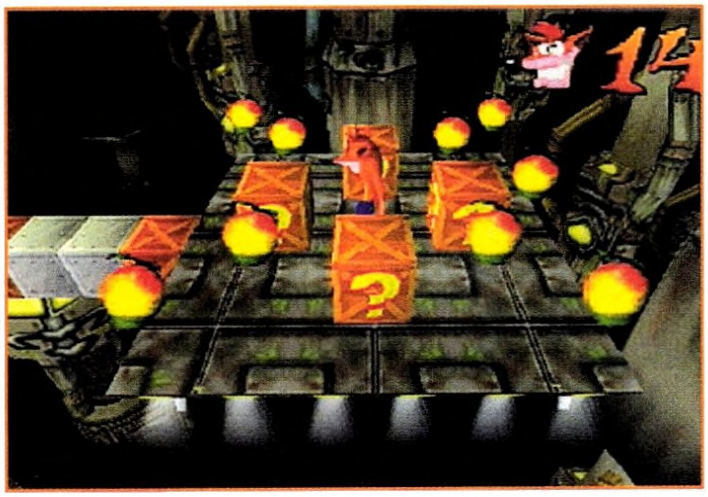
VG-Altersempfehlung: ab 16

Grafik:	87%
Musik:	91%
Soundeffekte:	82%

Spielspaß 88%

SONY PLAYSTATION

SCAN / EDIT : GADLER



Bonus ist zumeist gefährlich platziert, die Plattform sackt gleich weg

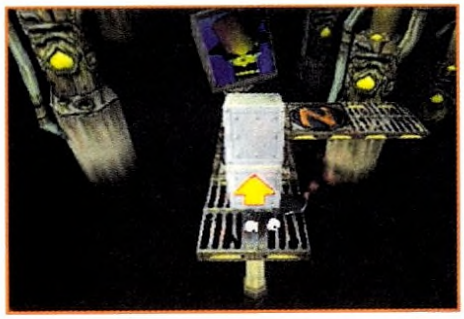
Mit der Wirbelattacke zerstört Ihr Bonuskisten und Feinde

Island-Hoppers

Crash Bandicoot

Genug Wind wurde um *Crash Bandicoot* ja bereits gemacht. Nun folgt die Stunde der Wahrheit. Der Mario-Killer ist das Spiel schon deshalb nicht, weil Ihr keine völlige Bewegungsfreiheit habt. *Crash Bandicoot* läßt sich eher mit *BUG!* vergleichen, da Ihr zwar in 3D, aber immer auf festgelegten Pfaden durch die Level lauft und springt. Aber fangen wir doch von vorne an, nämlich mit der Geschichte. Ein Professor macht Tierversuche und Crash entwischt ihm gerade noch. So viel Glück hat Crashs Angebetete allerdings nicht. So schlagt Ihr Euch durch 31 abwechslungsreiche Level (plus einige Bonusstufen), die mit fiesen Ideen nur so gespickt sind. Die 3D-Grafik ist eine Mischung aus getexturten Objekten, gezeichneten Hintergründen und Feinden, die zumeist "geschadet" sind (um Rechenzeit zu sparen). Das Spiel beginnt, wenn Ihr nach der Flucht aus dem Schloß des Professors am "Sanity Beach" angeschwemmt werdet. Hier stehen ein paar Kisten herum, die euch auch gleich mit dem Bonussystem vertraut machen. Durch Zerhopsen oder eine Wirbelattacke spucken die Kisten Extraleben, Äpfel, einen Schild oder ein Symbol mit Crashs Freundin aus. Für 100 Äpfel gibt's einen Extra-Bandicoot, der Schild schwebt in Form einer Maske neben euch her und läßt euch einen Feindkontakt unbeschadet überstehen. Sammelt ihr drei Masken, setzt sich Crash das Teil auf die lange Nase und ist für kurze Zeit unverwundbar (was allerdings nicht gegen Abstürze oder Plattgewalztwerden hilft). Wer drei Bonussymbole aufstöbert, wird in einen Bonuslevel gebeamt, wo er auf einem kurzen Parcours mit etwas Geschick Extraleben ergattern kann. Hier befinden sich auch die Speicherpunkte. Gelegentlich stoßt ihr auf TNT-Kisten, die kurz nach einem Kontakt explodieren. Damit haben die Entwickler gleich wieder einige knackige Puzzles konstruiert, bei denen ihr schon überlegen müßt, wie ihr an Bonus kommt und dennoch der tödlichen Explosion entgeht. Neben den normalen Jump'n'Run-Leveln enthält *Crash Bandicoot* auch einige selbstscrollende Level, in denen ihr auf einem Wildschwein reitet oder vor einer Steinkugel flüchtet. Dabei weicht ihr Hindernissen aus und versucht trotzdem, die ein oder andere Bonuskiste mitzunehmen. Wenn ihr es schafft, jeglichen Bonus einzuheimsen, erscheinen in den meisten Leveln magische Kristalle, über die ihr an noch mehr Bonus und Extraleben herankommt. Die zu spielende Welt besteht aus drei Inseln, die jeweils einen Obergegner bieten. Thematisch überwiegt das Dschungelambiente, erst zum Schluß (auf der Insel des Professors) wird's technisch. Musikalisch werdet ihr mit ulkiger Xylophon-Musik und flotten Rythmen versorgt. *js*

Wenn das Fledermausgeschwader daherkommt, geht lieber in Deckung



Wer mit Sprengstoff handtiert, riskiert, daß nur ein paar verkohlte Reste übrigbleiben

Die Fluß-Level gehören zu den vielen grafischen Schmankerln von Crash Bandicoot

Von oben könnt ihr dem Schildträger nichts anhaben, hier ist Taktik gefragt

SCAN / EDIT : GADLER

Ab und zu gibt's auch versteckte Spielebenen mit massig Extras

Mit dem richtigen Timing sprengt Ihr den Ripper Rod in die Luft

„Das soll der Mario-64-Killer sein? Mal abgesehen davon, daß ein Vergleich von Crash Bandicoot mit Mario 64 der berühmten "Äpfel-und-Birnen-Geschichte" gleichkommt, erahnt man hier doch einen gewissen Größenwahn. In Pressemitteilungen protz Sony damit, wieviel mehr an Animationen und Texturen in Crash Bandicoot stecken. Von den großen Unterschieden in der Spielbarkeit findet man dagegen eher wenig. Zurecht, denn durch das Leveldesign haben sich die Entwickler selbst einige Fallen gestellt. Wenn Ihr beispielsweise bergab auf ein Loch zulauft, ist es unmöglich, die genaue Entfernung des Hindernisses richtig abzuschätzen. Außerdem wurde zuviel

◀ *Dieses hübsche Weiblein müßt ihr aus den Klauen des Doc befreien*

Wie weit ist die nächste Plattform weg? ▼

Bewegte Plattformen gehören zu den Grundelementen des Spiels

mit Dunkelheit gespielt. Gerade, wenn Ihr in Gebäuden herumhopst, läßt sich die Entfernung der nächsten Plattform aufgrund fehlender Anhaltspunkte nur selten eindeutig ermitteln. Es regiert das "Try & Error"-Prinzip. Das soll nicht heißen, daß Crash Badicoot unfair schwer ist. Man sollte jedoch nicht versuchen, spielerische Unzulänglichkeiten mit einem übergroßen Angebot an Extraleben auszugleichen. Was die Entwickler allerdings gründlich verbockt haben, ist die Steuerung im Sprung. Der Versuch, eine einmal eingeschlagene Richtung in der Luft zu korrigieren gelingt viel zu selten und dann auch nur per Zufall. Die schwer erreichbaren Speicherpunkte sind auch so ein Frustfaktor für sich. Nun aber genug gemeckert, Crash Bandicoot hat auch eine Menge guter Seiten. Die Grafik bietet einen völlig neuen Stil und sieht überall genial aus. Neue Ideen sind zwar eher selten, dennoch wird Althergebrachtes äußerst geschickt gemixt und exzellent präsentiert. Der Held und seine Feinde sorgen mit ihren witzigen Animationen über die gesamte Distanz für gute Unterhaltung. Knifflige Rätsel halten auch die geübten Bonusjäger bei der Stange. Insgesamt gesehen macht Crash Bandicoot richtig Laune, motiviert auch anständig. Die gesamte Ausführung des Spiels zeugt von Qualität. Für Freunde von Jump'n'Runs ist deises Teil deshalb hochinteressant. „

Stressig und saukomisch – der Ritt auf dem Wildschwein gehört zu den Auto-Scrolling-Leveln

Diesen vollschlanken Endgegner müßt ihr dreimal bespringen, bis er klein beigibt

System: Playstation
Spieletyp: Jump'n'Run
Megabit: CD
Hersteller: Naughty Dog / Universal Interactive
Testversion: Sony
Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 8
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 84%
Musik: 76%
Soundeffekte: 70%

Spielspaß 82%

SCAN / EDIT : GADLER

Mit den neuen Waffen wurde noch mehr Action ins Spiel gebracht

Hui, das war knapp! Feindliche Treffer nagen an eurem Schutzschild.

Overdrive

wipEout 2097

Nachfolger von Superhits haben's nicht leicht. Man erwartet immer noch mehr, noch Schnelleres, noch Spektakuläreres. Um diesen Ansprüchen gerecht zu werden, haben die Psygnosis-Leute *wipEout 2097* erstmal grafisch ordentlich aufgebohrt. So fallen zunächst die schicken Abgasstrahlen der neuen *wipEout*-Renner auf. Gerade in düsteren Tunnels erleichtern sie das Erkennen von Gegnern doch ungemein. Die Strecken wurden mit noch mehr Details ausgestattet und auch das ganze Drumherum wurde kosmetischen Operationen unterzogen. Die Entwickler haben sich auch ein neues Rennklassensystem einfallen lassen. Zuerst arbeitet ihr euch durch drei Klassen á zwei Strecken, bis ihr in die "Challenge 1" kommt. Hier müßt ihr die sechs bekannten Strecken in höherer Geschwindigkeit meistern. Für die ersten drei Plätze gibt's einen Pokal und ein Continue. Wer sich nicht unter den ersten drei platziert, verliert eines von maximal drei Continues pro Strecke. Da in einer Challenge nicht gespeichert werden kann, solltet ihr euch nach jedem Sieg das entsprechende Paßwort notieren. Danach winkt die ultraschnelle Phantom-Klasse. Auf diese folgt wiederum die zweite Challenge, nach deren Bewältigung ihr das Über-Fahrzeug, den Piranha, bekommt. In der ersten Klasse (Vector) liegt die Geschwindigkeit noch etwas unter dem, was ihr vom ersten Teil gewöhnt seid, nach der Rapier-Klasse geht's dann unglaublich schnell zur Sache. Auch neu: Euer Flitzer hat (wie auch die Gegner) einen Energieschild, der unter Beschuß und Kollisionen leidet. Ist die Energie verbraucht, scheidet ihr aus. Für eure Gegner gilt fairerweise das Gleiche. Um dem vorzeitigen Ausscheiden vorzubeugen, durchfahrt ihr Pit-Lanes, wobei die Energie aufgetankt wird (etwa wie in *F-Zero*). An Spielmodi stehen "Arcade" und "Time Trial" zur Wahl. Im Arcade-Spiel startet ihr in einem Zwölferfeld (an letzter Position, versteht sich) und drängelt euch mit Geschick und Waffengewalt nach vorne. Im Time Trial geht's wie gewöhnlich um die Bestzeiten, die auch brav (inklusive aller Einstellungen) auf der Memory-Card Platz finden. Die beiden erwähnten Modi dürft ihr auch zu zweit angehen – mit einer kompletten Link-Ausrüstung. Wem das alles zu gewalttätig wird, der schaltet halt die Waffen aus. Apropos Waffen: Fast alle Knarren, Raketen und sonstige Extras wurden neu entwickelt und grafisch pompös in Szene gesetzt. Lediglich die Minen und der Booster blieben gleich. So könnt ihr beispielsweise auf einen Autopiloten zurückgreifen, der für drei Sekunden die Steuerung übernimmt. Für die musikalische Untermalung wurden namhafte Größen wie The Prodigy, Leftfield und die Chemical Brothers eingespannt. *js*

In den Pit-Lanes ladet ihr euren gestreßten Schild auf, was wertvolle Sekunden kostet

Puh, jetzt erstmal die schweißnassen Finger trocknen und tief durchatmen...

Die Homing-Missile hat ihr Ziel entdeckt – nur noch auslösen und tschüß!

Der Autopilot übernimmt für drei Sekunden das Steuer – prima für harte Kurven.

SCAN / EDIT : CADLER

Für die Strecken haben sie sich wieder fiese Schikanen ausgedacht

Der „Hügel" ist die Erdbebenwelle des heftigen Earthquake-Extras

Die Drei-Wege-Rakete ist doch wirkungsvoller als ihr Pendant aus den ersten Teil.
Unten: Schild am Ende – Game Over

Endlich werden die Leistungsdaten der Flitzer angezeigt

„Ui, ist das Teil schnell! Bis einschließlich der Rapier-Klasse ist das Ganze ja noch einigermaßen überschaubar. Danach trennt sich die Spreu vom Weizen. Wer nicht schon drei Kurven vorher die Ideallinie findet, hat in den fiesen Schikanen nicht die Spur einer Chance. Das Einzige, was ich wirklich bemängeln kann, sind die Lichtverhältnisse in den meisten Tunnels. Hier ist es finster wie im Hinterteil eines Bären und wer die Strecken nicht auswendig kennt, bekommt tierische Schwierigkeiten, die Ideallinie zu erwischen. Ein weiterer kleiner Kritikpunkt ist der Autopilot. Von der Idee her ist der Spitze, wenn die drei Sekunden um sind, seid ihr aber meistens so schnell, daß die nächste Kurve nicht mehr in der Ideallinie angefahren werden kann. Die übrigen Extras und Waffen sind dafür äußerst brauchbar und sorgen immer wieder für den Aha-Effekt. Auch wer den ersten Teil von wipEout schon im Schrank hat, kommt um diese Überschallscheibe nicht herum. Es ist mehr drin, es sieht besser aus, es ist schneller und wipEout 2097 klingt auch noch besser. Von The Prodigy könnte für meinen Geschmack noch mehr Begleitmusik drin sein. Das Firestarter-Instrumental kommt zwar genial, erzeugt aber den Wunsch nach mehr. Das soll jetzt nicht heißen, daß der Rest der Musik nicht gut ist, im Gegentum, da geht die Post ab. Wer herausfinden will, wieviel Geschwindigkeit er verträgt, ist mit diesem schweißtreibenden Science-Fiction-Rennen an der richtigen Adresse. Das NeGcon sollte man aber schon haben, damit spielt's sich gleich noch besser (und etwas einfacher). Ein heißer Tip für den Weihnachtsmann."

Mit dem Speed und den tollen Effekten hinterläßt wipEout einen tollen Eindruck

In den Tunnels erleichtern die funkelnden Abgasstrahlen die Orientierung

System: Playstation
Spieletyp: Rennspiel mit Action
Megabit: CD
Hersteller: Psygnosis
Testversion: Psygnosis
Spieler: 1 (2 mit Link)
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 6 bis 9
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	81%
Musik:	82%
Soundeffekte:	73%

Spielspaß 87%

SCAN / EDIT : GADLER

Kawumm! Die Space-Brüder werden mit Waffengewalt abgeledert

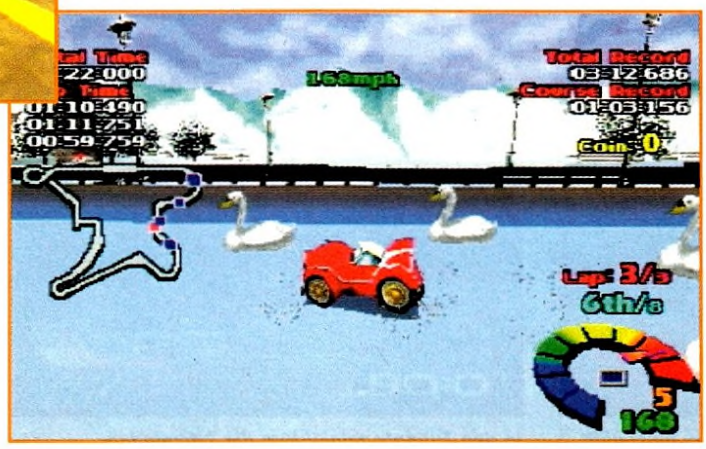
Eine schwebende Strecke wie in wipEout 2097? Wer hat da geklaut?

Gummibärlis

Motor Toon GP 2

Nach einem hübschen FMV-Intro erwartet euch im zweiten Teil des Ulkrennens doch einiges an Neuem. Die Entwickler haben sich wohl *Mario Kart* noch einmal ganz genau angeschaut und sich das Extra-System ausgeborgt. Für euch heißt das, daß ihr Münzen aufsammelt und bei Bedarf das Extra-Roulette startet. Von der Homing-Missile bis zum Ölfleck ist alles dabei, was Laune macht und dem Gegner schadet. Ab dem normalen Schwierigkeitsgrad greifen eure Mitstreiter ebenfalls zu den Waffen und bekämpfen sich sogar gegenseitig. Für den nötigen Ansporn sorgt zum einen die Goodie-Option und zum anderen die komfortable Replay-Verwaltung. Wer einen Grand Prix gewinnt, erhält erst drei zusätzliche Fahrer, dann (im höheren Schwierigkeitsgrad) neue Strecken, einen Submarine-Modus, eine Panzerschlacht und zuletzt zwei superschnelle Renner. Das alles läßt sich inklusive der Replays platzsparend auf der Memory Card abspeichern. Fahrt ihr mit einem Analog-Controller, wird etwas mehr Speicher benötigt. Dazu gibt's typischen Toon-Sound wie aus alten Zeichentrickfilmen. Achja, das NeGcon wird unterstützt und eine Link-Option gibt's auch. *js*

Die lustigen Charaktere werden in FMVs vorgestellt
Links: Das Replay macht so richtig Laune



Abseits der Piste: Mit Vollgas über den zugefroreren Schwanensee

super

„*Es gibt zwei Gründe Motor Toon GP 2 zu unterschätzen: Da wäre zum einen die niedliche Grafik mit ihren knuddeligen Charakteren und zum anderen das, was euch auf "easy" abverlangt wird. "Für Kinder" könnte man sagen – stimmt aber nicht. Schon der "Normal"-Modus bietet Rennspielkost, die auch Geübte fordert. Habt ihr erst einmal die zusätzlichen Strecken und Fahrzeuge, wird hartes Training verlangt. Daß sich Motor Toon GP 2 nicht gerade realistisch steuert, stört dabei kaum. Das Ding macht einfach Spaß. Im Rennen wird euch das Letzte abverlangt, danach genießt ihr das Spektakel im Replay und lacht euch kringelig. Die Animationen kommen im Replay superwitzig und hier habt ihr dann auch den Überblick, was eure Gegner für haarsträubende Actionen versucht haben. Übrigens spielt sich Motor Toon GP 2 prima mit dem NeGcon (das jeder Rennspiel-Freak haben sollte). Wer Rennspiele nicht bierernst nimmt, kann mit dem Teil viel Spaß haben.*"

System: Playstation
Spieletyp: Rennspiel
Megabit: CD
Hersteller: Sony
Testversion: Sony
Spieler: 1 (2 mit Link)
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 8
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	74%
Musik:	68%
Soundeffekte:	69%

Spiel-spaß 77%

SCAN / EDIT : CADLER

05 21/64 234 M.C. Game 05 21/64 234

SONY PLAYSTATION:

3D Lemmings	DV	84,95
Adidas Power Soccer	DV	94,95
Alone in the Dark 2	DV	99,95
Andretti Racing	DV	84,95
A Train (dt. Texte)	DV	94,95
Air Combat	DV	79,95
Alien Trilogy	DV	89,95
Ayrton Senna Kart Duel	JP	144,95
Battle Arena Toshinden	DV	79,95
Battle Arena Toshinden 2	DA	89,95
Beyond the Beyond	US	84,95
Bubble Bobble	US	84,95
Bust A-Move 2	DV	74,95
Chessmaster 3 D	DV	84,95
Chronicles of the Sword	DV	89,95
Cool Boarders	JP	139,95
Crash Bandicoot	US	104,95
Cyberia	DV	84,95
Cyber Sled	DV	89,95
D	DV	89,95
Darkstalkers	US	114,95
Die Hard Trilogy	DV	89,95
Destruction Derby	DV	94,95
Descent	DV	84,95
Discworld	DV	84,95
Extreme Games	DV	84,95
Extreme Pinball	DV	59,95
F 1	DV	99,95
Fade to Black	DA	84,95
FIFA Soccer 96	DV	79,95
[redacted]		
Firemen	JP	139,95
Gamebreaker	US	109,95
Goal Storm	DV	69,95
Gunship	DA	89,95
Horned Owl	US	114,95
Jumping Flash	DV	89,95
Jumping Flash 2	US	109,95
Killing Zone	DV	89,95
King of Fighters 95	JP	139,95
Kings Field	US	109,95
Kings Field 3	JP	139,95
Lone Soldier	DV	84,95
Madden 97	DV	84,95
Magic Carpet	DV	84,95
Mickeys Wild Adventure	DV	84,95
Motortoon Grand Prix 2	JP	139,95
Myst	DV	89,95
Namco 3	JP	144,95
Namco Museum Vol. 1	DV	94,95
Namco Museum Vol. 2	JP	134,95
NBA in the Zone	US	89,95
Need for Speed	DV	84,95
NFL Gameday	DV	94,95
NHL Face Off	DV	84,95
NHL Powerplay 96	US	104,95
Off World Interceptor	DV	59,95
Olympic Games	DV	84,95
Olympic Soccer	DV	84,95
Overblood	JP	139,95
Parodius Deluxe	DV	69,95
Pete Sampras Extreme Tennis	DV	89,95
PGA Tour Golf 97	DV	84,95
PoEd	DV	89,95
Primal Rage	DA	89,95
Project Overkill	US	89,95
Pro Pinball the Web	DA	89,95
Psychio Detective	DV	84,95
Racing Skies	DV	94,95
Rayman	DV	84,95
Resident Evil	DV	89,95
Return Fire	DV	84,95
Ridge Racer Revolution	DV	94,95
Rise of the Robots 2	US	59,95
Road Rash	DV	84,95
Robot Pit	US	119,95
Romance of the 3 Kingdoms IV	US	109,95
Shellshock	DV	79,95
Shockwave Assault	DV	59,95
Sim City 2000	US	109,95
Skeleton Warriors	DV	84,95
Slam 'n Jam	DV	89,95
Sony Playstation Konsole	DV	389,95
Space Hulk	DA	84,95
Starblade Alpha	DV	59,95
Star Fighter 3000	DV	84,95
Street Fighter Alpha	DV	79,95
Street Fighter Zero 2	JP	139,95
Strike Point	US	94,95
Tecmo Golf	US	114,95
Tekken	DV	99,95
Tekken 2	US	99,95
Tekken 2	DV	99,95
The Hive	US	99,95
Theme Park	DV	84,95
Thunderhawk 2	DV	89,95
Time Commando	DV	84,95
Tobal No. 1	JP	129,95
Tokyo Highway Battle	US	109,95
Top Gun	DV	104,95
Total Eclipse	DV	89,95
Total NBA	DV	94,95
Track and Field	DV	94,95
True Pinball	DV	84,95
Twisted Metal	DV	89,95
Viewpoint	DA	84,95
Warhawk	DV	84,95
Williams Arcade Hits	DV	74,95
Wing Commander 3	DV	89,95
WipEout	DV	94,95
Worms	DV	89,95
WWF Arcade Game	DV	79,95

SEGA SATURN:

After Burner 2	JP	89,95
Alien Trilogy	DV	89,95
Alone in the Dark 2	DV	94,95
Athlete Kings	DV	84,95
Baku Baku Animal	DA	64,95
Bases Loaded	US	89,95
Battle Arena Toshinden	DV	89,95
Battle Monsters	DV	79,95
Black Fire	DV	84,95
Body Special	JP	99,95
Bubble Bobble	DV	84,95
Bug!	DV	89,95
Bust-A-Move 2	DV	74,95
Cyberia (dt. Texte)	DV	84,95
Clockwork Knight 2	DV	89,95
Congo	US	109,95
Creature Shock	US	114,95
Darius Gaiden	DV	89,95
Dark Saviour	JP	119,95
Daytona USA	DV	49,95
Destruction Derby	DV	84,95
Digital Pinball	DV	49,95
Discworld	DV	84,95
D	DV	89,95
Earthworm Jim 2	DV	99,95
Euro 96 Soccer	DV	89,95
Exhumed	DV	89,95
F1 Challenge	DV	99,95
Fatal Fury	JP	134,95
Feda	JP	119,95
FIFA Soccer 96	DV	89,95
Fighting Vipers	JP	109,95
Galactic Attack	DV	89,95
Gex	DA	84,95
Ghen War	DV	84,95
Golden Axe	DV	89,95
Gradius Deluxe	JP	119,95
Gunbird	JP	99,95
Gun Griffon	DV	84,95
Hang On GP 96	DV	99,95
Hattrick Hero	JP	59,95
Hi-Octane	DV	69,95
High Velocity	US	109,95
Iron Storm	US	109,95
Johnny Bazookatone	DV	49,95
Keio 2	DV	84,95
King of Fighters 95	JP	139,95
3D Lemmings	DV	84,95
Lode Runner	JP	119,95
Magic Carpet	DV	89,95
Mansion o.t. Hi. Souls	DV	49,95
Myst	DV	89,95
Mystaria	DV	99,95
NBA Action	DV	84,95
NBA Jam T.E.	DV	84,95
Need for Speed	DV	84,95
NFL 97	DV	84,95
NHL Power Play '96	US	114,95
Nights incl. Controller	DV	139,95
Night Warriors	DV	104,95
Olympia Soccer	DV	84,95
Panzer Dragoon	DV	49,95
Panzer Dragoon 2	DV	89,95
Parodius Deluxe	DV	69,95
Powerful Baseball	JP	69,95
Race Drivin	JP	39,95
Rayman	DV	89,95
Road Rash	DV	89,95
Sea Bass Fishing	DV	84,95
Sega Rally	DV	99,95
Sega Saturn Konsole	DV	399,95
Shanghai Triple Threat	US	79,95
Shellshock	DV	89,95
Shining Wisdom	DA	89,95
Shinobi X	DV	99,95
Shock Wave Assault	DA	69,95
Sim City 2000	DV	89,95
Skeleton Warriors	DV	84,95
Sonic Wings Spezial	JP	129,95
Space Hulk	DV	89,95
Star Fighter 3000	DV	84,95
Story of Thor 2	DV	89,95
Streetfighter Alpha	DV	79,95
Street Fighter Zero 2	JP	99,95
Strikers 1945	JP	129,95
Sword & Sorcery	JP	119,95
The Horde	DA	89,95
Theme Park	DV	89,95
Thunderhawk 2	DV	89,95
Titan Wars	DV	99,95
Toshinden URA	JP	109,95
True Pinball	DA	89,95
Vallora Valley Golf	DV	89,95
Victory Goal 96	JP	109,95
Virtua Cop	DV	139,95
Virtua Fighter 2	DV	99,95
Virtua Fighter Kids	DV	84,95
Virtua Racing	DV	79,95
Virtual Hydlide	DV	89,95
Virtual Open Tennis	DV	89,95
Wing Arms	DV	89,95
Winning Post	US	89,95
WipEout	DV	89,95
World Adv. Md. Comm. 2	JP	99,95
World Heroes Perfect	JP	114,95
World Series Baseball 2	US	114,95
Worms	DV	89,95
WWF Arcade	DA	89,95
X-Men	DV	89,95

SUPER NINTENDO:

Black Bass Master Fishing	JP	39,95
Blackhawk	DV	59,95
Brainlord	US	99,95
Breath of Fire 2	DV	109,95
Chrono Trigger	US	139,95
Civilization	US	129,95
Die Schlümpfe 2	DV	134,95
Donald in Maui Mallard	DV	134,95
Dragon View	US	89,95
Earth Bound	US	129,95
Gunforce	JP	39,95
Hole in One	DV	49,95
Illusion of Time	DV	109,95
Jungle Strike	DV	79,95
Ladystalker	JP	49,95
Legend of Zelda	DV	69,95
Liberty or Death	US	114,95
Lord of Darkness	US	89,95
Lufia 2	US	139,95
Mario Paint	DV	69,95
NBA Give'n'Go	DV	129,95
New Horizons	US	124,95
Olympic Summer Games	DV	104,95
Robotrek	US	99,95
Romance o.t. 3 Kingd. IV	US	139,95
Secret of Evermore	DV	109,95
Secret of Mana	DV	109,95
Skyblazer	DV	59,95
Super Fire Pro Wrestling	JP	49,95
Super Mario Allstars	DV	69,95
Super Mario Kart	DV	69,95
Superstar Soccer Deluxe	DV	129,95
Tetris Attack	US	79,95
Tetris&Dr. Mario	DV	64,95
Ultima: False Prophet	US	129,95
Urban Strike	DV	59,95
Wizardry V	US	79,95
Y's V	JP	99,95

MEGA DRIVE:

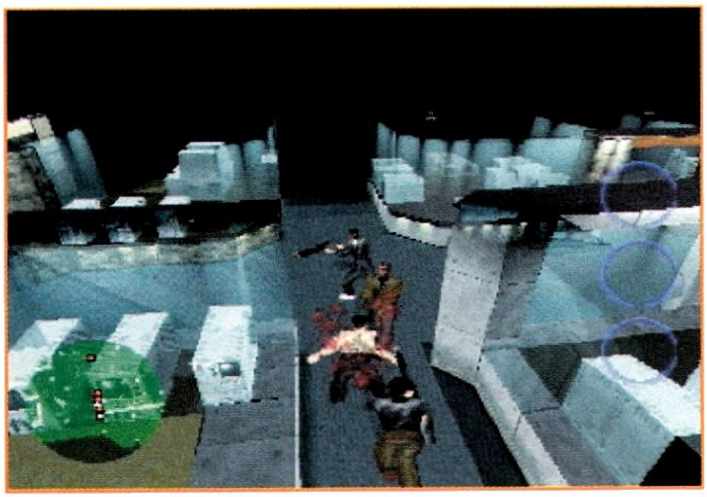
Light Crusader	DV	119,95
Olympic Summer Games	DV	109,95
Phantasy Star IV	DV	119,95
Worms	DV	99,95

Ihr PC- und Videospiel-Spezialist • Detmolder Straße 68 • 33604 Bielefeld

Telefon: 05 21/6 42 34, 05 21/6 42 35 Fax: 05 21/6 42 35

Fordern Sie unsere Preisliste an! Versand per UPS (auf Wunsch auch per Post) · Porto + Verpackung + Nachnahmegebühr DM 12,–.
Ab DM 300,– versandkostenfrei. Ankauf und Tausch von gebrauchten Spielen

SCAN'Z EDIT : GAMER



Der Nakatomi Tower bietet den Gangstern viele Schlupfwinkel

Die Harder: Ein Flughafen wird systematisch von Terroristen befreit

Blutiger Ernst

Die Hard-Trilogy

Fox Interactiv präsentiert mit „Die Hard Trilogy“ drei spannungsgeladene Filmvorlagen auf einer CD. Ambitionierte Action-Fans freuen sich auf zwei unterschiedlich gestaltete Ballerspiele und ein ungewöhnliches Rennspiel. Jedes Game ist dabei einzeln anwählbar und kann eigenständig durchgespielt werden. Ihr schlüpft in die Rolle des Unglückspolizisten “John McClane”, der immer zur falschen Zeit und am falschen Ort auftaucht. Das erste „Die Hard“-Szenario wird aus einer isometrischen Kameraperspektive gezeigt. In bester Rambo-Manier kämpft ihr euch durch neunzehn Etagen des Nakatomi-Hochhauskomplexes empor, befreit arme Geiseln und räumt mit eurer Super-Magnum unzählige Terroristen-Schergen aus dem Weg. Unterwegs gibt es zahlreiche Räume zu erforschen, die neben diversen Extrawaffen auch hilfreiche Items wie z.B. Medikits verbergen. Das echte Highlight dieser Sequenz sind die grafischen Licht- und Transparenz-Effekte: Kommt ihr z.B. einer Wand näher, wird diese wie durch Zauberei durchsichtig und ihr könnt alles sehen, was sich im Inneren des Raumes befindet. Der nächste „Die-Harder“-Abschnitt spielt wie im Originalstreifen auf dem betriebsamen “Dulles”-Airport von Washington. Mit Lichtpistole, Maus oder Joypad darf man *Virtua Cop*-like alle auftauchenden Polygon-Gauner über den Pixel-Jordan schicken. Für diese Aufgabe stehen sechs durchschlagende Waffenarten zur Verfügung, das Angebot reicht hierbei von einer alles zerfetzenden Handgranate bis zum großkalibrigen Raketenwerfer. Die Gangsterhatz wird von einer automatischen Kamera geführt, damit ihr euch auch voll und ganz auf das Abballern konzentrieren könnt. In „Die Hard with a Vengeance“ braust ihr mit verschiedenen Fahrzeugen durch die Straßen von New York-City, spürt unter Zeitdruck Bomben auf, um sie schließlich auf ungewöhnliche Weise (durch rammen) zu entschärfen. Ein Kompaß gibt dabei Aufschluß über den Standort der explosiven Behälter bzw. der flüchtigen Bombenfahrzeuge. Störender Gegenverkehr und lahme Passanten werden bei der nervenaufreibenden Jagd gnadenlos überrollt. Ist ein Level komplett geschafft (das gilt für alle drei Parts), informiert eine nahezu makaber inszenierte Punkte-Abrechnungssequenz über euren Erfolg und Mißerfolg. *ws*

Makaber: Die rote “Farbe” stammt von armen Fußgängern!

Die Explosionen in Die Hard with a Vengeance könnten aus einem Trickfilmstudio stammen

super

Wie weit dürfen Videospiele, das Fernsehen oder andere Medien in puncto Gewaltdarstellung eigentlich gehen? Eine durchaus brisante Frage, die hierzulande immer wieder für ausgiebigen Zündstoff sorgen wird. Gerade solche ultrabrutalen Spiele wie sie Probe Software mit „Die Hard Trilogy“ zelebriert, bringen die Software-Industrie bei Jugendschützern und Eltern zunehmend in Verruf. Wie dem auch sei, lassen wir ab hier mal den moralischen Aspekt außer Acht und konzentrieren uns auf das einzig Wesentliche, den alles ent-

SCAN / EDIT : GADLER

Mit Plastik-Knarre macht die Virtua-Cop-Sequenz am meisten Spaß

Diese schicke Lightgun ist als Zubehörteil bei M&B-Vertrieb bzw. direkt von MARO erhältlich

scheidenden Spielspaß. In „Die Hard Trilogy“ müssen Gangstersprites und harmlose Zivilisten gleich im Dutzend dran glauben, was im direkten Vergleich zu den Filmvorlagen keine große Überraschung ist. Jeder Abschnitt wurde mit schamlos übertriebenen Splatterorgien und literweise fließendem Blut in Szene gesetzt. Abgesehen davon, würden alle drei Spiele auch ohne diese sinnlos überzogene Gewaltdarstellung auskommen. Wer jetzt glaubt, daß „Die Hard Trilogy“ ein banales Action-Gemetzel ohne spielerische Substanz ist, irrt gewaltig: Die Virtua-Cop-Sequenz ist detaillierter, größer und gehaltvoller als das Sega-Original. Reine Geschmacksache sind die beiden anderen Spielthematiken, die alle ihre eigenen Reize bieten. Auch technisch ist „Die Hard Trilogy“ eine wahre Augenweide: Feinstes Texture Mapping, tonnenweise Objekte, flüssiges Scrolling und spektakuläre Explosionen sorgen für knisternde Filmatmosphäre. Genaugenommen erreicht „Die Hard“ erst im Dreierpaket die auszeichnungswürdige Langzeitmotivation. Aber Vorsicht: Trotz des individuell einstellbaren „Blut“-Barometers ist das Spiel nur hartgesottenen Action-Freaks zu empfehlen. Oder noch treffender gesagt: Wer Resident Evil ohne große Gewissensbisse durchgespielt hat, wird sich auch von der übertrieben Härte in Die Hard Trilogy nicht stören lassen. Alle heißgewordenen Shooting-Cowboys sollten zugreifen – bevor es eine bestimmte deutsche Behörde tut. **”**

System: Playstation
Spieletyp: Actionspiel
Megabit: CD
Hersteller: Fox Interactive
Testversion: MARO
Spieler: 1
Features: Lightgun-, Maus-Support, MC-Save
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 5
Preis: ca. 90 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 18

Grafik: 82%
Musik: 75%
Soundeffekte: 70?%

Spielspaß 84%

SONY PLAYSTATION

Tel.: 02 51 / 52 78 54 & 52 55 22 & 52 55 35
Persönliche Bestellannahme
Mo.-Fr. 8.30-22.00 Uhr & Sa. 10.00-16.00 Uhr
FREAK'S SHOP
Fax: 02 51 / 52 79 71
An / Verkauf von Gebrauchtspielen
Weselerstr. 54 • 48151 Münster

MEGA DRIVE
ALIEN SOLDIER 49,95
ARCADE CLASSIC 49,95
BUGS BUNNY 89,95
CUTTHROUT ISLAND 49,95
DAS DSCHUNGELBUCH 49,95
Donald Duck in Maui Mallard 79,95
DRAGONS REVENGE 49,95
E.A. Boxing-Toughman C. 49,95
EARTH WORM JIM 49,95
FIFA SOCCER '96 89,95
KAWASAKI SUPERBIKES 49,95
KÖNIG DER LÖWEN 79,95
LANDSTALKER 59,95
MICRO MACHINES '96 <A> 49,95
NBA LIVE '96 79,95
NHL HOCKEY '96 89,95
Olympic Summer Games 79,95
PETE SAMPRAS TENNIS 49,95
PGA TOUR GOLF 96 69,95
PINOCCIO 89,95
POCAHANTAS 89,95
PROBOTECTOR 49,95
RISTAR 49,95
SHADOWRUN <US> 59,95
SHANGHAI 2 <US> 79,95
SONIC 3 69,95
SONIC & KNUCKLES 49,95
STREET RACER 59,95
S. STREETFIGHTER 2 <A> 69,95
TOTAL FOOTBALL 49,95
TOY STORY 79,95
VECTORMAN 59,95
VIRTUA RACING 59,95
WORMS 79,95
X-MEN 2 <US> 59,95
...weitere Titel vorhanden !!!!!!!!!!!!!

SEGA GAME GEAR
Asterix - Secret & T-Shirt 49,95
SONIC TRIPLE TROUBLE 39,95
SPEEDY GONZALES 39,95
STRIDER RETURNS 9,95

MEGA DRIVE ZUBEHÖR :
MD 1 <über RGB> 149,95
MD 1 Konsole "gebraucht" 89,95
3 / 6 BUTTON PAD je 29,95
ACTION REPLAY 2 79,95
JOYPADVERLÄNGERUNG 9,95
NETZTEIL MD 1 & 2 je 19,95
RGB MD 1 & 2 <Scart> je 19,95
SV 433 Megastar Joystick 29,95
SV 437 "Programmable" 39,95

MEGA DRIVE SONDERANGEBOTE !
ANIMANIACS 39,95
BRUTAL - Paws of Fury 39,95
DYNAMITE HEADY 39,95
ECCO THE DOLPHIN 2 39,95
EXO SQUAD 39,95
GAUNTLET 4 39,95
J.Madden Football '94 19,95
JUDGE DREDD <A> 39,95
Jurassic Park 1 29,95
JUSTICE LEAGUE 39,95
MEGA MAN Willy Wars 39,95
MR. NUTZ 39,95
NBA Jam T. E. 39,95
NFL Quterback '96 39,95
PUGGSY 19,95
RANGER X 39,95
REVOLUTION X 39,95
RUGBY WORLD CUP '95 39,95
SLAM MASTERS 39,95
TOE JAM & EARL 1 & 2 je 39,95
W. GRETZKY ICEHOCKEY 39,95

MEGA-CD
BACK UP RAM 69,95
5 Games in One 39,95
BATMAN RETURNS 19,95
Cobra Command & Sol Fea. 39,95
DUNE 29,95
FORMULA 1 <US> 39,95
JURASSIC PARK 29,95
LINKS <US> 59,95
MEGA RACE <US> 59,95
MICROCOSM 29,95
NHL '94 19,95
POWERMONGER 19,95
SOULSTAR 29,95
TOMCAT ALLEY 29,95
WING COMMANDER <US> 59,95

MEGA DRIVE 32X
32 X Erweiterung & 5 Games 199,95
Fifa / Kolibri / Motherbase / Metal Head / Virtua Fighter etc. je 49,95
Verschiedene CD-Games je 19,95

MANGA VIDEO
...verschiedene Filme ab 19,95
Große Auswahl vorhanden !

SEGA SATURN
ALIEN Trilogy <A/uncut> 89,95
ATHLETE KINGS 89,95
BAKU BAKU ANIMAL 59,95
BLAZING TORNADOS <j> 39,95
BUBBLE BOBBLE 79,95
CLOCKWORK KNIGHT 2 59,95
DAYTONA U.S.A. 49,95
DESTRUCTION DERBY 89,95
DISC WORLD 89,95
EXHUMED 89,95
FIGHTING VIPERS <j> 119,95
GALACTIC ATTACK 59,95
GALE RACER <j> 39,95
GUARDIAN HEROES 79,95
GUN GRIFFON 89,95
HIGHWAY 2000 89,95
IRON STORM US 109,95
JOHNNY BAZOOKATONE 59,95
KEIO 2 89,95
MAGIC CARPET 79,95
MYSTARIA 79,95
NBA Action Baskatball 89,95
NBA JAM TOURNAMENT 59,95
NIGHT WARRIORS 89,95
NIGHTS & Analog-Pad 139,95
Outlaws of the Lost Dyn.<j> 39,95
PANZER DRAGOON 49,95
PANZER DRAGOON 2 89,95
PUZZLE BOBBLE 2 69,95
ROAD RASH 89,95
SEA BASS FISHING 89,95
SEGA RALLY 69,95
SHINING WISDOM 79,95
SIM CITY 2000 79,95
SKELETON WARRIORS 79,95
STARFIGHTER 3000 89,95
STORY OF THOR 2 89,95
STREETFIGHTER - MOVIE 59,95
Thunderhawk 2 <A> (uncut) 79,95
TOSHINDEN REMIX 69,95
TRUE PINBALL 79,95
VIRTUA COP & GUN 129,95
VIRTUA FIGHTER 2 89,95
VIRTUA FIGHTER KIDS 89,95
VIRTUAL GOLF 89,95
WING ARMS 79,95
WIPE OUT 79,95
WORMS 79,95
Wrestlemania Arcade 69,95
X-MEN 69,95

HARDWARE:
SATURN 389,95
Action Replay / Game Buster 79,95
ADAPTER 39,95
BACK UP MEMORY <8 MB> 89,95
JOYPAD "Orginal" 49,95
MOUSE 69,95
Virtua Cop - 2. Gun 79,95

SUPER NINTENDO PAL VERSION
ASTERIX 69,95
ASTERIX & OBELIX 99,95
BOOGERMAN 69,95
BREATH OF FIRE 2 89,95
Chrono Trigger US 129,95
Donald Duck -Maui Mallard 119,95
DONKEY KONG COUNTRY 99,95
Donkey Kong Country 2 <mit deutscher Anleitung> 99,95
EARTHWORM JIM 2 79,95
Eye of the Beholder <US> 59,95
FIFA SOCCER '96 99,95
ILLUSION OF TIME 99,95
INT. SUPERSTAR SOCCER 89,95
Int. Superstar Soccer Del. 109,95
JUDGE DREDD 49,95
LUFIA 2 <US> 129,95
MARIO RPG <US> 139,95
MEGA MAN X 2 79,95
Micro Machines 2 <A> 79,95
NHL HOCKEY '95 <A> 59,95
NHL HOCKEY '96 99,95
PINOCCHIO 119,95
PRIMAL RAGE 59,95
PUZZLE BOBBLE 59,95
ROBOTREK <US> 69,95
SCHLÜMPFE, DIE 99,95
SCHLÜMPFE, DIE 2 119,95
SECRET OF EVERMORE 109,95
SECRET OF MANA 109,95
STAR TREK N.G. <ausführliche deutsche Anleitung> 89,95
S. MARIO WORLD 2 99,95
S. STREETFIGHTER 2 <j> 69,95
TERANIGMA 109,95
TETRIS & DR. MARIO 69,95
TETRIS ATTACK <US> 109,95
THEME PARK 89,95
TIM IN TIBET <A> 89,95
TOY STORY 99,95
WILD SNAKE <US> 69,95
Wrestlemania Arcade 79,95
WWF RAW & VIDEO 59,95
ZELDA CLASSIC 69,95

SUPER NINTENDO PAL VERSION ZUBEHÖR:
2 INFAROT-PADS 69,95
5 SPIELER Adapter 29,95
6 BUTTON PAD 29,95
ACTION REPLAY 3 79,95
ADAPTER US / PAL 29,95
ANTENNEN-UMSCHALTER 2,95
Diverse Spieleberater ab 19,80
NETZTEIL 19,95
SCART / RGB KABEL 19,95
SV 338 Topfighter 59,95

SUPER NINTENDO PAL VERSION SONDERANGEBOTE !
ACTRAISER 2 49,95
ALIEN 3 49,95
BATMAN FOREVER 49,95
CLAYFIGHTER <A> 39,95
CUTTHROUT ISLAND 49,95
DEMONS CREST 49,95
Ghoul Patrol - Zombie 2 39,95
LEGEND 39,95
N. Mansell INDY CAR 49,95
SONIC BLASTMAN <A> 39,95
SUPER PUNCH OUT 49,95
UNIRALLY 49,95
URBAN STRIKE 49,95

GAMEBOY
4 in 1 Vol. 1 & 2 je 49,95
ADVENTURE ISLAND 2 29,95
ALLEYWAY 39,95
ANIMANIACS 49,95
ASTERIX & OBELIX 59,95
Battle Arena Toshinden 49,95
BOMBER BOY <MAN> 29,95
CASINO FUN PACK 39,95
DEFENDER & JOUST 39,95
DESERT STRIKE 49,95
DONKEY KONG LAND 39,95
DSCHUNGELBUCH 49,95
DR. MARIO 39,95
GALAGA & GALAXIAN 39,95
HUGO 59,95
KIRBYS PINBALL LAND <A> 39,95
MATCH MANIA 29,95
MEGA MAN 5 49,95
Mickey Mouse Zauberst. 49,95
MS PACMAN 39,95
NBA All Star Chall. 1 & 2 je 29,95
PGA Tour '96 39,95
PINOCCHIO 59,95
SPACE INVADERS 29,95
STAR WARS 49,95
SUPER BATTLE TANK <A> 39,95
S.MARIO LAND 1 & 2 & 3 je 39,95
T 2 Arcade & Judg. Day je 29,95
TETRIS 2 <A> 49,95
TRACK & FIELD 49,95
TRUE LIES 29,95
WARIO BLAST 29,95
WWF Superstar 1 & 2 je 39,95
ZELDA <A> 29,95

NINTENDO 64
NINTENDO 64 & Mario 64 & Pilotwings 64 & Spannungswandler 999,-

PlayStation
PSX & Tasche & Pad & Memory Card & F 1 559,95
5 Spieler 59,95
Action Replay -Game Buster 89,95
ANTENNENKABEL 39,95
JOYPAD 29,95
JOYPAD "Orginal" 49,95
JOYPAD VERLÄNGERUNG 19,95
LENKRAD ab 119,95
LINK KABEL 29,95
MEMORY CARD 49,95
MEMORY CARD <8 MB> 79,95
MOUSE 49,95
neGcon 79,95
PSX STABILE TRAGETASCHE & Memory Card & Orginal Pad 89,95
RGB-SCART KABEL 29,95
STICK "Ascii" 99,95
ADIDAS POWER SOCCER 89,95
Alien Trilogy <A>"uncut" 79,95
ANDRETTI RACING 89,95
Battle Arena Toshinden 2 89,95
CYBERSPEED 59,95
FADE TO BLACK 89,95
Formel 1 <Link> 99,95
GOAL STORM 59,95
GUNSHIP 2000 89,95
INT. TRACK & FIELD 89,95
J. MADDEN '97 89,95
KILLING ZONE 89,95
LEMMINGS 3D 59,95
LONE SOLDIER <uncut> 69,95
NBA - IN THE ZONE 79,95
NBA JAM TOURNAMENT 49,95
Off World <Autorennen> 69,95
OLYMPIC GAMES 79,95
OLYMPIC SOCCER 7
PGA Tour Golf '96 89
PRO PINBALL 79,95
PUZZLE BOBBLE 2 69,95
RAGING SKIES <Link> 89,95
RESIDENT EVIL 89,95
RETURN FIRE 89,95
Ridge Racer Rev. <Link> 89,95
SKELETON WARRIORS 79,95
SPACE HULK 89,95
STARFIGHTER 3000 89,95
STREETFIGHTER the Movie 59,95
STRIKER 96 59,95
TEKKEN 89,95
TEKKEN 2 109,95
TIME COMMANDO 89,95
TOP GUN 89,95
WING COMMANDER 3 89,95
WORMS 89,95
WRESTLEMANIA Arcade 69,95
ZERO DIVIDE 59,95

Nicht defekte Artikel sind vom Umtausch ausgeschlossen * Auslandslieferungen nur gegen Vorkasse (DM 16,- Porto) * Die aufgelisteten Artikel sind nur ein Auszug aus unserem Programm * Versandpreise DM 9,90 zzgl. NN * Druckfehler, Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten! Laden- und Versandpreise können voneinander abweichen !
Bernd Herfurth ist für Großhändler & den Einkauf zuständig
Carsten Weissenberg ist für Endkunden & Großhändler zuständig
Thomas Littwinsky ist für Endkunden & Reklamation <Die / Fr. 18.00 - 22.00 Uhr unter 52 78 54> zuständig
Thomas Kimmina ist für Endkunden & Händler zuständig
Jörg Linnemann ist für Endkunden zuständig
Händleranfragen erwünscht !
E3 Messe-Video mit umfangreichen Neuheiten 29,95 !
WICHTIG ! WICHTIG ! WICHTIG ! Wir haben inen Bock mehr auf die laufendenTermin-Verschiebungen der Hersteller. Selbstverständlich führen wir auch alle wichtig Neuheiten, auch wenn sie nicht in unserer Anzeige stehen !!!
SATURN 389,95
Nutzen Sie unseren Vorbestellservice
SATURN * MEGA DRIVE * GAME GEAR * ZUBEHOER * CD-ROM * PLAY STATION * 3 DO * SUPER-NES * NES * GAME BOY * VIRTUAL BOY * ZUBEHOER * VIDEO * LASERDISC * MANGA
A = Ausländische Anleitung !

SCAN / EDIT : CADLER

Mit Altheas Phosphorraketen lassen sich die Throgg-Fleischklopse gut auf Distanz halten

Bei diesem interaktiven Schlachtfest spielt ihr den Hauptregisseur

Etwas geschmacklos

Project Overkill

Willkommen in einer verrohten außerirdischen Sci-Fi-Welt, in der sich intergalaktische Firmenmultis gegenseitig die Besiedelungsrechte an unbewohnten Planeten streitig machen. In der Phase, in der eure Wenigkeit ins Geschehen eingreift, ist der Konflikt um neue Planeten gerade etwas eskaliert. Die Firma *Terranigma* hat nämlich damit begonnen, barbarisches, außerirdisches Alien-Ungeziefer anzuheuern und mit dessen Hilfe bereits bewohnte Planeten zu entvölkern, um diese hernach unter dem eigenen Namen wieder zu kolonisieren (*Terranigmas* sogenanntes "Project Overkill"). Solche Machenschaften lassen sich auf Dauer jedoch nicht vor der Öffentlichkeit verheimlichen, weshalb die zuständigen Behörden vier nicht minder skrupellose Söldner anheuern, die die Terranigma-Einheiten wieder vertreiben sollen. *Quogg*, *Kreeg*, *Jendryk* und *Althea* sind jeweils mit vier unterschiedlichen Waffengattungen ausgerüstet, für die ihr fleißig Munition-Items einsammeln müßt (je besser die Waffe, desto schwerer sind die entsprechenden Ammo-Extras zu finden). Nach jeder überstandenen Mission kann der Kämpfer gewechselt sowie euer Spielstand auf Memory Card abgespeichert werden. Das Hauptziel jeder Mission ist generell die Vernichtung aller feindlichen Lebensformen, denen ihr begegnet und wahlweise noch die Zerstörung des Inventars.

Nach jeder überlebten Mission erfährt man, wieviele Bösewichter eurem Dauerfeuer doch noch entkommen sind

Um jeweils zum Levelausgang zu gelangen, müssen außerdem diverse Schalter umgelegt und Keycards gefunden werden. Darüber hinaus bekommt man hin und wieder noch Extra-Aufgaben zugewiesen wie zum Beispiel die Eskortierung von Überläufern innnerhalb eines vorgegebenen Zeitlimits. Auf dem grünen Radarbildschirm unten rechts im Bild könnt ihr jederzeit nachschauen, auf welcher Seite des Raumes sich Türen oder Übergänge befinden. *ds*

gut

Für meinen Geschmack hat Konami hier übertrieben. Selbst unser "Hard-Gore"-Fan Ralf fand die Massenabschlachtungen irgendwann nicht mehr lustig. An vielen Stellen müßt ihr den Bösewichtern schon mal in den Rücken schießen; wenn euer Kämpfer über einen Blutteppich spaziert, hinterläßt er dementsprechende Fußabdrücke auf dem Pflaster. Wer es äußerst derbe mag, ist hier sicher richtig aufgehoben, da man extrem die Sau rauslassen kann, beziehungsweise rauslassen muß, um nicht dauernd selbst draufzugehen. Abgesehen von eigenen Be- und Empfindlichkeiten muß dennoch anerkennend erwähnt werden, daß Project Overkill ziemlich abwechslungsreich inszeniert und dazu noch recht

Die blauen Vierecke sind Teleporter, die euch in den nächsten Sektor verfrachten

Schmatz, schmatz: Latscht ihr über 'ne Leiche, hinterläßt das rote Fußspuren

Manche Türen lassen sich nur mit der passenden Color-Keycard öffnen

SCAN / EDIT : CADLER

Mit dem Unsichtbarkeits-Special könnt ihr euch unbemerkt von hinten an Feinde heranpirschen (siehe Bild oben)

umfangreich ist: über 50 "Level" enthält die CD. Jede Mission wartet mit neuen Feindkonstellationen auf und auch grafisch wird viel Abwechslung geboten. Dennoch hätte ich mir von einem Next-Gen-Game mehr 3D-Elemente, bzw. neue Spielideen erwartet. Isometrie-Shooter gab es auch bereits auf den 16-Bit-Systemen, und geruckelt hat das Bild dort ebenfalls, wenn sich zu viele Sprites gleichzeitig in einem Raum bekriegt haben. Technisch eigentlich ein Armutszeugnis, daß man sich nun auf der Playstation ebenfalls mit derartigen Slow-Downs rumärgern muß. Ein anderes Manko ist die besagte isometrische Perspektive. Bei Schüssen in diagonale Richtungen verbraucht ihr oft unsinnig viel Munition, bis der Feind endlich zusammensackt. Das gleiche Problem mit dem diagonal steuern habt ihr an Engstellen, die links und rechts von Abgründen begrenzt werden. Abgesehen von allen moralischen Bedenken läßt sich PO ein gewisser Suchtfaktor trotzdem nicht absprechen. Die Langzeitmotivation stimmt ebenso, da es überall im Spiel viel zu entdecken und einzusammeln gibt. Wer sich durch die Screenshots angesprochen fühlt, sollte schnell zugreifen, da eine Indizierung nahezu in der Luft liegt.

System: Sony Playstation
Spieletyp: Splatter-Action
Megabit: CD
Hersteller: Konami
Testversion: Eigenimport
Spieler: 1
Features: Speicherfunktion
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 8
Preis: ca. 100 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 18

Grafik:	65%
Musik:	70%
Soundeffekte:	80%

Spiel-spaß **76%**

Wir wissen nicht, was Dein Gemüsehändler empfiehlt, ...

Mit Geschick und Taktik meistert ihr die fiesen High-Speed-Level

Derart feine Lichteffekte hat's bisher noch nicht gegeben

Endzeit

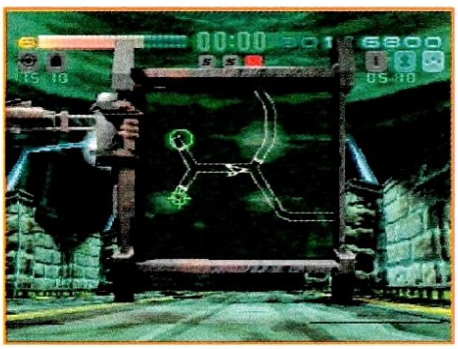
Tunnel B1

Spiele aus deutschen Landen sind leider immer noch recht selten. Umso mehr Aufmerksamkeit verdient *Tunnel B1* vom Neon-Team. Von der Machart her habt ihr's mit einer Mischung aus Rennspiel, 3D-Shooter und Taktikanforderungen zu tun. Ihr nehmt am Steuer eines bewaffneten Gleiters Platz und erfüllt pro Level mehrere Missionen, die aus dem Auffinden von Extras, dem Vernichten von Feinden und Rennsequenzen bestehen, in denen ihr bestimmte Strecken innerhalb eines knappen Zeitlimits schaffen müßt. Die Standardwaffe ist das Maschinengewehr, das ihr schon im ersten Level zum Drillingsgeschütz aufbohren solltet. An weiteren Waffen findet ihr verschiedene Raketenwerfer, Minen, einen Laser und Flares (Leuchtpatronen, mit denen ihr feindliche Raketen ablenkt). Für die Rennsequenzen sind Booster unerläßlich, von denen ihr drei Stück horten könnt. Diese zeitlich begrenzten Speed-Ups ermöglichen es euch, auf eine Geschwindigkeit zu kommen, mit der ihr durch Hindernisse in Form von Kisten einfach hindurchfahren könnt. In späteren Leveln hilft euch allerdings bloßes Geschick nicht weiter. Eine Portion "Gewußt wie" ist nötig, um die Rätsel zu knacken, wie ihr die größtenteils höllischen Zeitlimits einhalten könnt. Zur Übersicht dient eine zuschaltbare Karte, auf der Wege, Checkpoints und Ziele verzeichnet sind. Stationäre Geschütze sind noch das Harmloseste, was euch auf dem Weg zum Missionsziel belästigt. Bewaffnete Fahrzeuge und fliegende Drohnen knabbern mit ihrem Beschuß dauernd an eurem Schutzschild, den ihr durch das Aufsammeln von radioaktivem Material auffrischt. Seid ihr dabei zu langsam, verseucht die Strahlung die nähere Umgebung und sollte tunlichst gemieden werden. Dies alles spielt sich in einer finsteren Endzeitatmosphäre ab und wird mit ausgeklügelten Lichteffekten garniert. Den Spielstand könnt ihr nach jedem Level speichern, was beim gebotenen Schwierigkeitsgrad auch zu empfehlen ist. Musikalisch gibt's theatralischen Sound aus der Feder von Altmeister Chris Hülsbeck. *js*

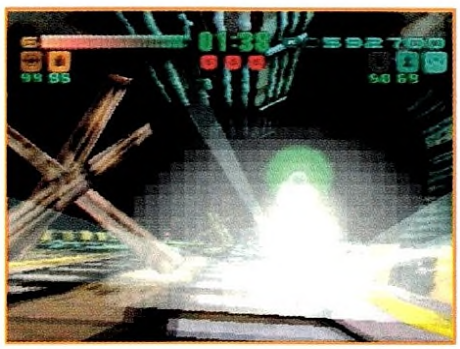
Wer dieser Strahlungsquelle zu nahe kommt, muß mit Energieabzug rechnen

super

Ich hätte nicht gedacht, das man die drei Spielelemente "Rennen", "Action" und "Taktik" derart spannend verbinden kann. Die Missionen sind durchdacht, aber beim ersten Versuch manchmal schwer durchschaubar. Dass man nicht alle Missionsziele eines Levels erreichen muß, um ihn zu schaffen,



Mit der Karte behaltet ihr die Übersicht über Strecken und Missionsziele



Aus nächster Nähe sind eure Schüsse am wirkungsvollsten

Schnell das radioaktive Energieextra holen, bevor's ein feindliches Geschütz zerballert...

SCAN / EDIT : GADLER

sorgt gelegentlich für Schwierigkeiten. Wenn ihr beispielsweise den Flare-Werfer im zweiten Level nicht findet, kommt ihr zwar in den nächsten Level, habt dort aber kaum eine Chance gegen den Raketenbeschuß durch feindliche Helikopter. Etwas unlogisch kommt auch die Heli-Bekämpfung mit Minen (?). Das Verhältniß von der Entfernung des Ziels zur Wirksamkeit eurer Schüsse ist nicht immer klar erkennbar. Bei einem zählenden Treffer erscheint zwar meist ein bestimmter Lichtschein, richtig effektvoll sind eure Schüsse aber nur aus allernächster Nähe. Gerade in späteren Levels gilt dann die Devise "Augen zu und durch", wobei ihr zumeist unter vollem Beschuß mit Dauerfeuer und dem Zeitlimit im Rücken nach dem nächsten Energieextra sucht. Dabei macht euch die Intelligenz mancher Feinde ganz schön zu schaffen. An fiesen Ideen und schwierigen Stellen herrscht kein Mangel, aber so genial, wie diese in Tunnel B1 verpackt sind, ist für Motivation gesorgt. Die musikalische Untermalung kommt bombastisch rüber und sorgt für Spannung wie im Kino. Ob der orchestrale Sound bei der Zielgruppe besser ankommt, als beispielsweise der wipEout-Techno, bleibt abzuwarten. Mit Güte und Masse der grafischen Effekte wurde auf jeden Fall ein neuer Standard gesetzt. Sowohl Action-Freunde als auch Raser und Rätselknacker sollten sich dieses adrenalinfördernde Spiel unbedingt anschauen. Derart Innovatives ist selten geworden.

Diese Reaktoren kontrollieren zumeist wichtige Türen

Gittertore sprengt ihr mit Minen

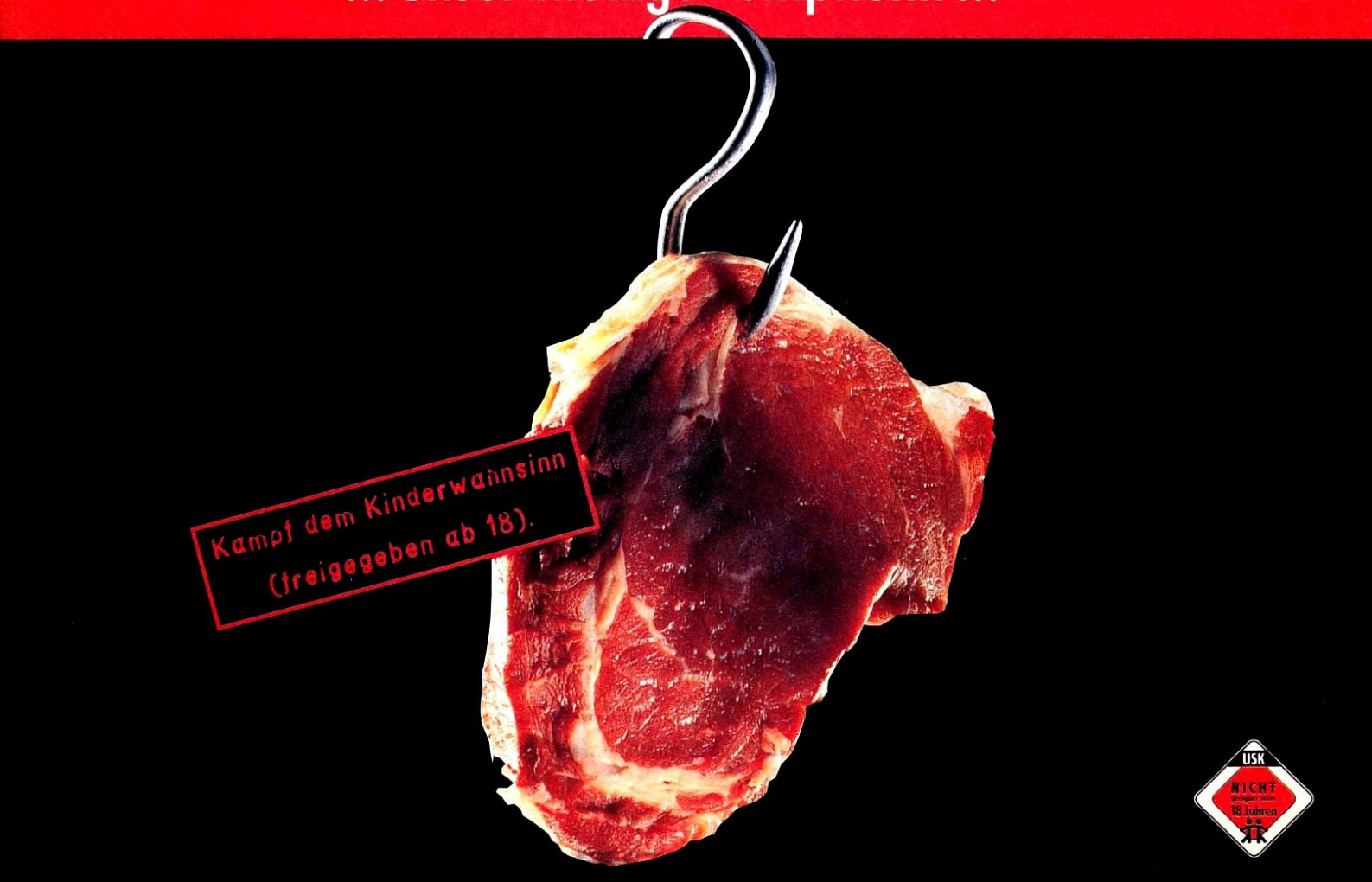
System: Playstation
Spieletyp: Actionspiel mit Rennelementen und Puzzles
Megabit: CD
Hersteller: Neon/Ocean
Testversion: Laguna
Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 8
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	84%
Musik:	75%
Soundeffekte:	70%

Spielspaß 81%

... unser Metzger empfiehlt ...



Zottelknabe „Gouki" in seinem Super Special-Element (PlayStation)

Chun-Li macht im neuem Outfit eine erheblich bessere Figur (Saturn)

Street Fighter Alpha 2

CAPCOM CLASSIC

Trotz übermächtiger 3D-Konkurrenz, erfreut sich die zweidimensionale Street Fighter-Serie nach wie vor großer Beliebtheit. Anders wäre es wohl kaum zu erklären, daß Capcom eine Neuauflage nach der anderen vom Stapel läßt. Im brandneuen Street Fighter Alpha 2 tummeln sich mittlerweile 18 Spielfiguren im Auswahlbildschirm. Neben allen Vorgängerakteuren kehren die beiden Reservisten „Dhalsim" und „Zangief" aus *Street Fighter 2* zurück, während Kung Fu-Opa „Gen" aus dem weniger erfolgreichen Ur-Street-Fighter sein verspätetes Comeback feiert. Neu in der Truppe ist „Sakura", ein Schulmädchen im Niedlich-Outfit, die fast alle Special Moves von Altstar „Ryu" beherrscht. Der zweite Frischling „Rolento" stammt aus dem Gassenhauer-Epos *Final Fight*, was gleichzeitig seine Stahlrohr-Bewaffnung erklärt. Direkt anwählbar sind nun die aus dem ersten Teil versteckten Charaktere: „Gouki", „Vega" (bei uns Bison) und „Dan". Vor Spielbeginn entscheidet ihr euch wie üblich für eine von zwei Geschwindigkeitsstufen – Normal oder Turbo – und wählt zwischen Manual- und Auto Blocking-Option. Des weiteren gibt es wieder eine „Super Meter"-Leiste, die sich nach jedem ausgeführten Special Move auf bis zu drei Levelstufen auflädt. Mit den üblichen Joypad-Kommandos entlockt ihr den Akteuren neue und alte Special Moves, Alpha Combos und Counter-Attacken. Im Trainingsmode ist es sogar möglich, seine eigenen Schlagkombinationen zu kreieren. Viel getan hat sich auch in puncto Background-Gestaltung: Fast jeder Kämpfer hat seinen eigenen Hintergrund geschenkt bekommen. Dazu gibt es viele bewegte Details sowie feinstes Parallax-Scrolling bis zu sechs Ebenen. *ws*

Elefantöösss! Sakura landet einen schweren Körpertreffer

Neben 18 direkt anwählbaren Spielfiguren gibt es auch zwei versteckte Haudegen

super

Da haben Capcom's Designer mal wieder ganze Arbeit geleistet. Sowohl grafisch als auch spielerisch schlägt Street Fighter Alpha 2 seine Vorgänger um Längen.

Kung-Fu-Opa „Gen" könnte fast ein Verwandter von „Shun" aus VF 2 sein

Die Hafen-Stage zeigt, was mit ein bisschen Detailliebe alles machbar ist

Auch Final Fight-Newcomer „Rolento" schlägt eine mächtige Special-Kelle

SCAN / EDIT : GADLER

Auch Schlitzer-Sodom hat mit dem Neuling „Dan" seine Probleme

Dhalsim bringt seinen Shandow-Move an den Mann (äh die Frau)

SEGA SATURN

System: Playstation / Saturn
Spieletyp: Beat'em-Up
Megabit: CD
Hersteller: Capcom/Virgin
Testversion: Maro
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue, Memory Card-Save
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 100 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 16

Grafik: 82%
Musik: 75%
Soundeffekte: 77%

Spiel-spaß 86%

Die Jungs haben sich anscheinend alle Kritikpunkte ihres leicht verpatzten Erstlingswerks zu Herzen genommen und jene Anstößigkeiten mit viel Liebe zum Detail ausgemerzt. Die Hintergrundkulissen sind abwechslungsreicher, bunter und stimmungsvoller als jemals zuvor. Das Combo/Special-Move-System wurde ebenfalls gründlich überarbeitet, was auch den Wegfall der teils nervigen Kettencombos erklärt. Zudem erwartet euch das schnellste Street Fighter der gesamten Episodengeschichte. Weder optisch, noch spielerisch unterscheiden sich Playstation und Saturn-Version von dem sündteuren Automatenvorbild (die obligatorischen Ladezeiten mal außer acht gelassen). Geblieben sind die schnieken Digi-Soundeffekte und eine stimmungsvolle Musikuntermalung, die man bei Bedarf abschalten kann. Das gewohnt exzellente Gameplay und eine mannigfaltige Optionsvielfalt garantieren wochenlangen Spielspaß. Ein perfekteres Street Fighter kann ich mir persönlich kaum noch vorstellen. Wer allerdings den Vorgänger schon besitzt, sollte es sich gut überlegen, nochmals Geld auszugeben, denn wie zu erwarten war, sind bereits zwei weitere Street-Fighter-Spiele für den Automatenbereich in der Mache, die früher oder später auch in Konsolenform erscheinen werden. Das wäre zum einen Street Fighter Gaiden (in 3D! und auf PlayStation-System 11 Hardware) und Street Fighter 3 (zur Überraschung wieder in 2D!) der langersehnte offizielle Nachfolger. ”

...Project Overkill: Das ultimative Gemetzel.

Project Overkill. Das knallharte Action-Adventure-Game mit 51 Levels.
Die absolute Härte für Sony Playstation:

- 4 wahnsinnige Terminatoren
- tonnenweise Extrawaffen: Granaten, Laser, Phaser, Selbstschußanlagen, intelligente Homing Missiles...
- Demolieren, Sabotieren, Terminieren
- explosive Special-Effects, hammerharte Sounds und knallharte Action
- die Delikatesse für Action-, Adventure- und Sci-Fi-Freaks
- freigegeben ab 18 Jahren

USK NICHT geeignet unter 18 Jahren

PlayStation

KONAMI

PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. ©1996 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes Kopieren, Verleihen oder Weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten. Project Overkill ©1996 KONAMI. All rights reserved.

CRASH BANDICOOT WETTBEWERB

Damit ihr noch etwas mehr von Sony's Jump'n'Run-Hit "Crash Bandicoot" habt, gibt es diesmal auch noch einen Sack schicker Preise zu gewinnen. Schreibt die richtigen Lösungsbuchstaben auf eine ausreichend frankierte Postkarte und schickt das Ganze direkt an Sony (dann geht's nämlich schneller). Vermerkt auf der Postkarte bitte auch unbedingt euren Absender, euer Alter, welche Konsole ihr besitzt und vor allem das Stichwort. Alles klar? Gut, hier die Fragen:

Für den ersten Platz winkt das exklusive *Crash-Bandicoot*-Survival-Pack. Es enthält eine Playstation, ein *Crash-Bandicoot*-Spiel, ein *Crash-Bandicoot*-T-Shirt, einen *Crash-Bandicoot*-Rucksack, einen Apfel-Stretchball und eine einjährige Mitgliedschaft in Sony's M.I.P.-Club (M.I.P. = Most Important Player).

Für den zweiten Platz gibt's immerhin noch eine Playstation mit *Crash Bandicoot*.

Die Plätze Drei bis Fünf bekommen das Spiel und auf den Plätzen Sechs bis Zehn wartet das *Crash Bandicoot*-T-Shirt (gibt's sonst nirgends).

Die saugeilen Crash-Bandicoot-Goodies gibt's nur hier

1. **Auf wievielen Inseln spielt *Crash Bandicoot*?**
   a) 1
   b) 2
   c) 3

2. **Was sammelt Crash beim Rennen, Springen und Rotieren ständig ein?**
   a) Birnen
   b) Äpfel
   c) Nüsse

3. **Wen muß der Held Crash aus den Händen des verrückten Dr. Neo Cortex befreien?**
   a) seine Hauskatze
   b) seine Freundin Tawna
   c) seinen Onkel

Über Gewinnen oder Verlieren entscheidet bei mehreren richtigen Einsendungen das Los. Mitarbeiter von Sony und unserem Verlag sind von der Teilnahme ebenso ausgeschlossen wie der sprichwörtliche Rechtsweg. Einsendeschluß: 25. November '96.

Die Adresse lautet:
Sony Computer Entertainment
Lyoner Straße 26, Eurohaus
60528 Frankfurt
Stichwort:
VIDEO GAMES Wettbewerb

SCAN / EDITION LADLER

O.I.T.

Order In Time goes Internet
Order-in-Time.de@t-online.de

Order In Time GmbH • Laden und Versand in Stuttgart
Silberburgstraße 171 • 70178 Stuttgart (S - Feuersee)

Saturn

Saturn ohne Spiel	419.90
Saturn mit Sega Rally	479.00
Game Buster	89.90
Advanced Military Commander 2	79.90
Alien Trilogy	89.90
Alone In The Dark 2	89.90
Atlethe Kings	79.90
Bomberman jap	109.90
Black Fire	79.90
Blazing Dragons	89.90
Bust-A-Move 2	79.90
Darius Gaiden jap	29.90
Darkstalkers 2	49.90
Dark Saviour us	109.90
Daytona USA dt	69.90
Dead Heat 2jap	129.90
Destruction Derby	79.90
Discworld	79.90
Die Hard Trilogy	99.90
Dragon Force us	109.90
Dynasty Wars jap	129.90
Exhumed	89.90
F1 Live Information	89.90
Fatal Fury 3 jap	109.90
Fighting Vipers jap	129.90
Game Gun	89.90
Ghen War	79.90
Gradius Deluxe Pack jap	109.90
Gungriffon	89.90
Gunbird jap	99.90
Iron Storm us	109.90
Jonny Bazookatone	29.90
High Velocity us	99.90
King Of Fighters jap	109.90
Langresser 3 jap	129.90
Loderunner jap	109.90
Mystaria	99.90
NBA Action	99.90
Nights & Special Controller	139.90
Off Road Interceptor	79.90
Olympic Games	79.90
Panzer Dragoon dt	79.90
Panzer Dragoon 2 jap/dt	49.90/89.90
Pro Pinball - The Web	79.90
Powerplay Hockey us	109.90
Return Fire us	109.90
Road Rash	89.90
Sega Rally dt	99.90
Shanghai	79.90
Shellshock	89.90
Shining Wisdom	79.90
Sim City 2000	89.90
Skeleton Warriors	89.90
Sonic Wings jap	109.90
Shockwave Assault	69.90
Space Hulk	99.90
Steam Gear Mash jap	39.90
Street Fighter Alpha	89.90
Street Fighter Zero 2 jap	129.90
Strikers 1945 jap	129.90
Story Of Thor	79.90
Tilt	89.90
The Need For Speed	89.90
Thunderhawk 2	89.90
True Pinball	89.90
Tunnel B1	99.90
Victory Goal 96	94.90
Virtua Cop inkl. Gun	129.90
Virtua Fighter 2	99.90
Virtua Fighter Kids jap	69.90
WWF Wrestlemania	89.90
Wing Arms	89.90
wipEout	79.90
Worms	89.90
X-Men	89.90
Joypad	39.90
Virtua Stick	89.90
Mission Stick	149.90
Lenkrad	109.90
Memory Card 8MB	89.90
MPEG-Karte	319.90
Konverter für Importspiele	39.90
Sechs-Button-Pad Dauerfeuer	29.90

PlayStation

PlayStation	369.90
Game Buster	89.90
Alien Trilogy	79.90
Alone In The Dark 2	99.90
Andretti Racing	99.90
Beyond The Beyond us	109.90
Bust-A-Move 2	69.90
Crash Bandicoot us	109.90
Cronicles Of The Sword	89.90
Die Hard Trilogy	99.90
DiscWorld dt (dt. Texte)	89.90
Fade To Black	89.90
Fifa Soccer 96	89.90
Jumping Flash 2 jap/dt	79.90/89.90
King Of Fighters 95 jap	129.90
Motor Toon GP 2 jap	129.90
Myst	89.90
Namco Museum 1	94.90
Namco Museum 3 jap	109.90
NBA In The Zone	79.90

Das beste Rennspiel!!!
Formel 1 für die PlayStation
nur **99.90!!!!**

NBA Live 96	79.90
NHL Face Off	89.90
Off Road Interceptor	79.90
Olympic Summer Games	99.90
Overblood jap	139.90
Po'ed	89.90
Powerplay Hockey us	109.90
Primal Rage	89.90
Pro Pinball - The Web	79.90
Project Overkill	109.90
Resident Evil	79.90
Resident Evil Hintbook	49.90
Return Fire	89.90
Ridge Racer Revolution dt	94.90
Road Rash	89.90
Tekken dt	99.90
Tekken 2 jap/us	109.90/109.90
The Need For Speed	89.90
Thunderhawk 2	89.90
Tobal 1 jap	129.90
Top Gun	99.90
Toshinden 2	94.90
Total NBA 96	89.90
Track & Field	99.90
True Pinball	89.90
Shockwave Assault	89.90
Sidewinder us	99.90
Skeleton Warrior	89.90
Starfighter 3000	99.90
Street Fighter Alpha	89.90
Time Commando	99.90
Tokyo Highway Battle	99.90
Memory Card	49.00
Viewpoint	69.90
Warhammer	89.90
wipEout	89.90
Wing Commander III	99.90
wipEout 2097	99.90
Worms	89.90
Joypad	54.00
Memory Card Plus	79.90
Namco neGcon Joypad	89.90
Mad Catz (Lenkrad mit Pedalen)	139.90
Racing Controller	89.90
Ascii Joyboard	109.90
RGB-Kabel	39.90

Nintendo 64

Nintendo 64 + Mario	699.00
Street Fighter Zero 2	229.90
Wace Race 64	229.90

Jaguar

Jaguar + Cybermorph	199.90
Jaguar Spiele	ab 99.90

Super Nintendo

Action Replay Pro Mark 3	89.90
Donald Duck in M. M.	129.90
FIFA Soccer 96	79.90
Final Fight 3	99.90
Goeman V jap	129.90
International Superstar Soccer 2	109.90
Kirby's Ghost Trap	69.90
Asterix & Obelix dt	59.90

SNES Rollenspiele

Robotrek	89.90
Bahamut Lagoon jap	199.90
Big Sky Trooper us	89.90
Brainlord	89.90
Brandish us	109.90
Breath Of Fire 2 dt	109.90
Chrono Trigger us	129.90
Chrono Trigger Hint Book	39.90
Lord Of Darkness	89.90
Dragon View	89.90
Dragon Warrior V (Enix) us	139.90
Dragons Quest VI jap	199.90
Earthbound	129.90
Lufia 2 us	129.90
Lufia 2 Hintbook	49.90
New Horizons us	129.90
Paladins Quest us	109.90
Ruins Of Virtue 2 us	99.90
Secret Of Evermore dt	109.90
Secret Of Mana 3 jap	199.90
Secret of the stars us	119.90
Super Mario RPG	129.90
Terranigma	119.90
Ultima: False Prophet us	129.90

32X

Chaotix dt	49.90
Golf Magazine: 36 Great Holes	49.90
FIFA Soccer 96	49.90
Metal Head	49.90
NBA Jam dt	39.90
Stellar Assault	49.90
T-Mek	49.90
Virtua Fighter dt	49.90
WWF Raw	39.90
Motherbase	49.90

Neo Geo CD

Pulstar	89.90
Samurai Shodown 3	89.90

Restposten 49.90 +++ 3DO Spiele - Restposten 49.90 +++ 3DO Spiele - Restposten 49.90 +++ 3DO Spiele - Restposten 49.90 +++ 3DO Spiele - Restp

Zeitschriften
Game Fan 17.00
PlayStation + CD engl. .. 25.00
Saturn + CD engl. 25.00

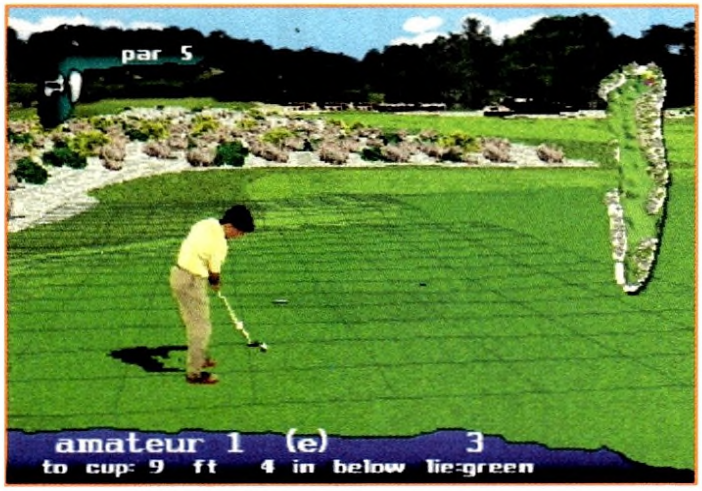
Versand
Mo - Fr: 10.00 - 18.00
Sa: 10.00 - 14.00
Bestellservice jetzt bis 21.00!!!

Großhandel
Inland/Im- und Export
nur für Händler!!!
Fon: 0711 / 6 15 39 45
Fax: 0711 / 6 13 80 7

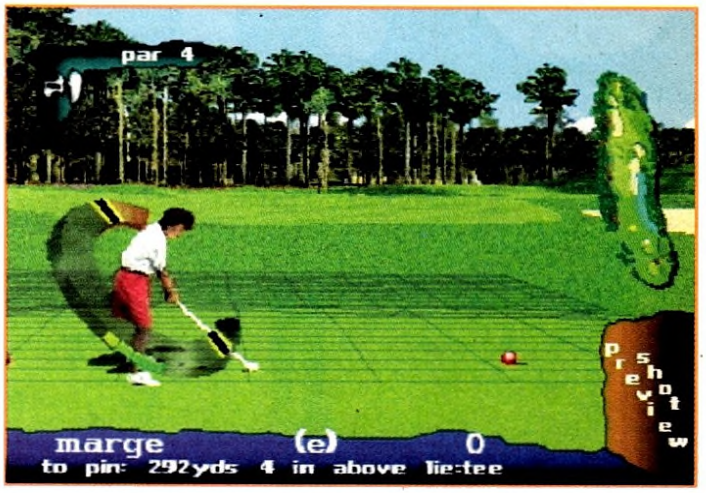
Lieferbedingungen: Porto 8.- DM + 3.- DM Nachnahme, Bestellungen ab 300.- DM portofrei. Spiele werden im Sicherheitskarton verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellung mit Kreditkarte möglich. ••• Täglich Neuheiten ••• Annahmeverweigerer von uns gelieferter Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20.- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen.

Fon: 0711 - 613758 oder 616485

SCANNED BY CONSOLES



Der muß drin sein. Beim Putten hilft das grobe Gitter wenig.



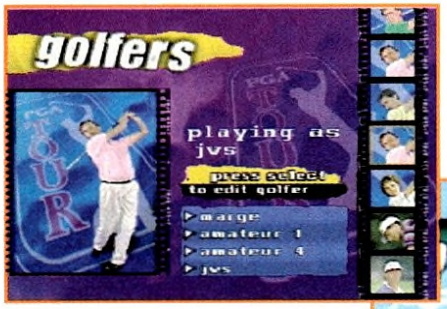
Im Preview seht ihr, wo der Ball nach perfektem Abschlag landet

Mit Geduld und Spucke

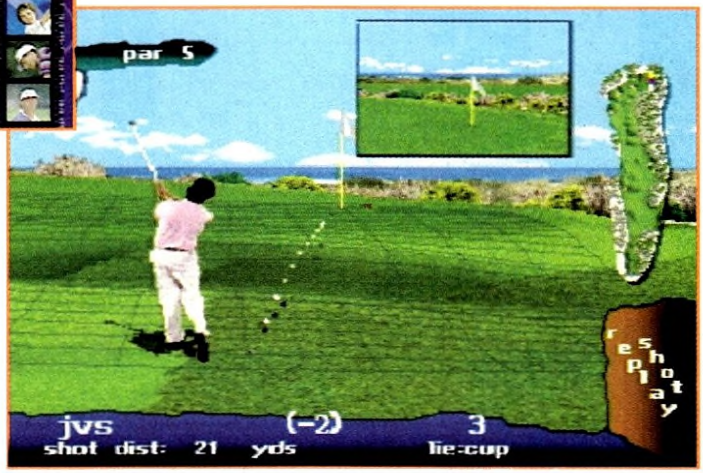
PGA Tour '97

gut

Für die Golf-Fans unter euch hat Electronic Arts bereits das alljährliche Update (diesmal für '97) fertig. Dabei warten die Sportspielprofis mit zwei gravierenden Neuerungen auf: Zum einen wurde eine praktische Risiko-Anzeige in den Schwungbalken integriert, und zum anderen könnt ihr euch mit simulierten Preview-Shots an die richtige Zieleinstellung herantasten. Die Risikoanzeige verschafft euch dabei den Überblick, wie leicht der Ball am Loch vorbeigehen könnte, falls das Schwung-Timing nicht exakt stimmt. Wie letztes Jahr enthält das Spiel wieder nur zwei Kurse mit je 18 Löchern. Diese sind in verschiedenen Modi (die ersten neun, die zweiten neun, alle 18, Skin-Turnier oder Shoot-Out) spielbar. Auch neu sind die Bild-im-Bild-Optionen, mit denen ihr den Weg des Balles nach dem Auftreffen besser verfolgen könnt. Zum Spiel gibt's (abschaltbare) Kommentare in Englisch. Einstellungen und Spielstände passen in zwei Blocks auf der Memory Card. *js*



Mit dem Bild-im-Bild-Feature soll für Übersicht bei langen Schlägen gesorgt werden



Jawoll, eingelocht aus 21 Yards! Das schauen wir uns nochmal an.

So langsam sollte es EA Sports doch etwas peinlich werden, Jahr für Jahr leicht modifizierte Updates von Football, Fußball, Gold, und Eishockey zu bringen. Dabei gehen sie immer so geschickt vor, daß sich gerade genug Änderungen im neuen Teil befinden, um ihn für Fans dieses Sports interessant zu machen. Ich will PGA Tour 97 nicht schlecht machen, es handelt sich um eine sehr brauchbare Golfsimulation mit netten Features und guten Ideen. Trotz Sprachausgabe, digitalisierten Golfern und Gags wie Flügen über die Kurse muß doch sagen, dass ich das beste EA-Golf immer noch auf dem Mega Drive gespielt habe. Warum ist auf einer 32-Bit-Konsole das Grün nicht drehbar? Warum ist EA von dem genialen geraden Power-Balken abgekommen, und wieso hat sich die Windanzeige in letzter Zeit mit jeder neuen Version verschlechtert? Fragen, deren Antwort keiner kennt. Wie dem auch sei, wer die PGA Tour '96 hat, kann auf das Sequel verzichten. Wer ein paar Mitspieler bei der Hand hat, kann sich mit PGA Tour '97 (oder einem Vorgänger) nette Abende machen. Golfeinsteiger kommen durch die Preview-Shots mit der 97er-Version weit besser zurecht.

System: Playstation
Spieletyp: Golf-Simulation
Megabit: CD
Hersteller: EA Sports
Testversion: Electronic Arts
Spieler: 1 bis 4
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 2 bis 7
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	76%
Musik:	20%
Soundeffekte:	46%

Spiel-spaß 77%

SCAN / EDIT : CADLER

MESSE MÜNCHEN INTERNATIONAL

KOMMEN & KAUFEN

HANDMADE MÜNCHEN

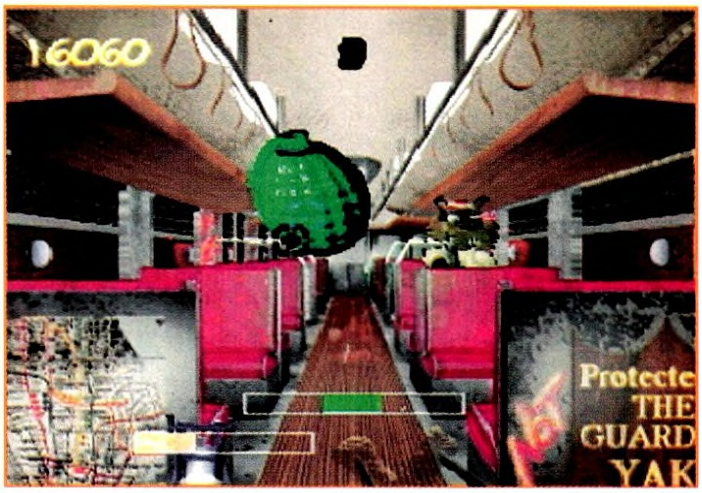
bits & fun ´96

http://www.bitsandfun.de

2. INFO- UND VERKAUFSSHOW FÜR COMPUTER UND CONSUMER ELECTRONICS
MÜNCHEN-M,O,C, 22.–24.11.1996

LILIENTHALALLEE 40 • TEL.: 089/5107-304 • FAX: 089/5107-429 • TÄGLICH 10.00 – 18.00 UHR • EINTRITT DM 12,–
KARTENVORVERKAUF: ÜBERALL WO ES MVV-KARTEN GIBT. IM PREIS ENTHALTEN IST EINE MVV-TAGESKARTE.

Das Health-Extra links wird von einer ganzen Armee Kater bewacht



Die dicke grüne Granate wird gleich in eurer Birne landen...

Toons 'n Guns

Firo & Klawd

Nach unserem Preview in der letzten Ausgabe werkelten die Gebrüder Oliver ('Dizzy') mit ihrer 17-köpfigen Crew in den Interactive Limited Studios, England, nach knapp zweieinhalb Jahren Produktionszeit noch an den letzten Bugs, und jetzt ist der Toontown-Shootout reif für den Test. Um einer Geldfälscher-Bande auf die Schliche zu kommen, schlüpft ihr in die Rolle des ausgefuchsten Straßenkaters Klawd oder des Gorillas Firo mit der dicken Magnum. Unter beiden könnt ihr im Spiel jederzeit umschalten und räumt in den 21 meist isometrischen Leveln (ohne jegliche Wiederholungen!) mit der stark bleihaltigen Luft unter den tierischen Galgenvögeln von New Yak City auf. Von den acht belegten Buttons sind die Hälfte für die optimale Positionierung eures Favoriten im Getümmel zuständig, während der Rest eure Knarren und Extrawaffen wie Granaten, Raketen oder MGs verwaltet und abfeuert. Der Spielablauf gestaltet sich nicht linear, da fast jeder der witzigen Level mehr als einen Ausgang aufweist. Jeder der über 20 Gegner hat seine eigene Angriffstaktik und coole Sprüche drauf. Nach einem kleinen Schußwechsel auf Kufen im Eisstadion oder in der Chemiefabrik findet ihr dann auch Virtua-Cop-Level mit gerenderten Figuren, aber fixer Kameraeinstellung. Zum Spiel gibt's 30 Minuten komplett deutsche FMV-Sequenzen zwischen den Stages sowie Hip-Hop-Sound aus der Feder des Mark Morrison- und Neneh-Cherry-Produzenten Phil Chill. *rk*

„Nach anfänglicher Skepsis ('Huch, ein verkapptes 16-Bit-Spiel?') entwickelt der isometrische Shooter um den Kater und den Gorilla, die trotz Comic-Darstellung charakterlich eher auf "erwachsen" getrimmt wurden, mit zunehmender Spieldauer doch so seinen eigentümlichen Reiz. Die Grafik präsentiert sich zwar nicht sonderlich spektakulär, aber die witzigen Kommentare während des Spiels (Klawd: "Ich hab' heute erst einen Hering gegessen" - Firo:"Halts Maul") und der überdurchschnittlich hohe Schwierigkeitsgrad halten euch bei der Stange. Zudem unterstützt euch die Maschine insofern, dass die beiden umso leichter treffen, je weniger Lebensenergie sie besitzen. Sehr positiv fällt auch ins Gewicht, dass die einzelnen Level ohne jegliche Wiederholungen auskommen. Vier verschiedene Endsequenzen motivieren euch zum mehrmaligen Durchspielen. Firo&Klawd gehört aber sicher nicht zu den "Must buy"-Titeln dieser Saison, dazu ähnelt es zu sehr einem 16-Bit-Titel und läßt insgesamt etwas die spielerische Abwechslung vermissen."

Coole, komplett deutsche FMVs begleiten euch durchs Spiel

Auf Kufen schlitternd schießt ihr euch durchs Eisstadion

System: Playstation
Spieletyp: Isometrisches Shoot'em Up
Megabit: CD
Hersteller: Interactive Studios Limited
Testversion: BMG
Spieler: 1 bis 2
Features: Optionsmenü, Continue
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 8
Preis: ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	64%
Musik:	76%
Soundeffekte:	66%

Spiel-spaß 68%

SCAN / EDIT : GADLER

Die Reality-Terminals sind das A und O von Blam!

Was? Das Teil blockiert meinen Zug – also greifen wir zu Raketen

Arachnophobia

Blam!

Ziemlich zeitgleich zu *Tunnel B1* kommt auch von Core Design ein Gleiter-Shoot'em-Up. Ein verrückter Wissenschaftler schnallt seine Kollegin auf eine lenkbare Bombe, mit der der bösartige Machinehead-Virus gekillt werden sollte. Da der Irre den Finger dauernd auf dem Roten Knopf hat, bleibt Euch nichts anderes übrig, als die gestellten Missionen zu erfüllen und letztendlich den Virus quasi von Hand zu erledigen. Das Gefährt (die "Vapor-Blade") verfügt über ein Zwillingsgeschütz mit unbegrenzter Munition und etliche weitere Waffensysteme, deren Munition allerdings erst gefunden werden muß. Die Aufgaben sind zumeist eng mit Schlüssel-Schloß-Rätseln verküpft, wobei sich die Entwickler hier etwas Besonderes haben einfallen lassen: Mit dem richtigen Schlüssel aktiviert ihr verschiedene "reality-terminals", die dann die Umgebung verändern. So macht ihr beispielsweise den Weg für einen Zug frei, den ihr zum Ziel geleiten sollt. Die gesamte Landschaft sowie alle Feinde setzen sich aus Polygonen zusammen und sind mit überwiegend organischen Texturen überzogen. Per Knopfdruck ist jederzeit eine Karte zuschaltbar, auf der ihr Schlüssel, Tore, Terminals und Feinde erkennt. Im Spiel warnt Euch ein kleiner Kartenausschnitt vor Feinden in der Nähe. Fürs Gehör gibt's einen Soundtrack, der wohl am ehesten in die Trip-Hop-Ecke paßt. *js*

Die Karte sorgt in den großen Leveln für Übersicht und warnt vor fiesen Feinden

Unter Lichtblitzen verändert das aktive Terminal die Landschaft

"Abgefahren" ist das erste Wort, das mir zu Blam! Machinehead einfällt. Die seltsame Geschichte, die "organische" Grafik mit den heftigen Effekten und die merkwürdigen Missionen machen Blam! zum etwas anderen Action-Spiel. Dabei wird diese spezielle "B-Movie"-Stimmung gekonnt rübergebracht. Aber kommen wir doch zum Vergleich "Tunnel gegen Blam": Von Qualität und Spannung her sind beide etwa gleich. Tunnel B1 hat die besseren Effekte, dafür bietet Blam! die besseren FMVs und Soundeffekte. Persönlich gefällt mir das psychodelische Ambiente von Blam! sogar etwas besser, als die Katakombenstimmung von Tunnel B1. Durch die Möglichkeit des Nach-unten-und-oben-Schauens gestaltet sich die Steuerung von Blam! etwas komplizierter, aber dafür ist es weniger hektisch. Wenn ihr mich fragt, welches von beiden ihr kaufen sollt, muß ich mit den Schultern zucken. Beide lohnen sich, der Rest ist Geschmackssache."

System: Playstation
Spieletyp: Action-Shoot'em-Up
Megabit: CD
Hersteller: Core Design
Testversion: Eidos
Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 8
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	80%
Musik:	78%
Soundeffekte:	72%

Spielspaß 81%

SCAN / EDIT : GADLER

Coole Fußtechniken wie dieser Spin-Kick sind eher die Ausnahme

Normal läßt sich Mr. Robin Hood nicht so ohne weiteres umsäbeln!

Waffenschau

Iron & Blood

Es geschehen doch noch Speed-Wunder im Konsolenbereich! Seit unserem Preview vor vier Wochen hat sich der Kämpferauswahlscreen von Acclaims erstem 3D-Beat'em Up von vier auf 16 anwählbare AD&D-Helden gefüllt. Dabei kann man wie bei vielen anderen Spielen des Genres über mangelnde Originalität sowohl bei den Charakteren wie auch bei der Waffenauswahl nicht klagen. Ihr findet so kultige Draufgänger wie den kleinen Gnom mit zwei Piraten-Krummsäbeln, den Elfen mit dem überdimensionalen Bogen oder den maskierten Ritter mit dem stählernen Dreizack. Doch nicht alle Bewerber um den Titel des Besten hantieren mit mittelalterlichen Verteidigungswerkzeugen: Werwolf Sascha verläßt sich ganz auf die Schärfe seiner Krallen und ein anderes Monsterchen ritzt seinem Gegenüber auch gerne ein "V" für Victory ins Kreuz. Gesteuert werden die Duelle im mittlerweile gewohnten 3D-Stil mit vier Attack-Buttons, die je nach Haudegen für Waffen- bzw. Fußtechniken eingesetzt werden. Dazu gibt's die praktischen Sidestep-Buttons fürs Ausweichen nach links und rechts sowie ganz Acclaim-gewohnt zwei Block-Knöpfe für hohe und tiefe Angriffe. Daß jeder über sein ganz spezielles Special-Move-Arsenal verfügt, versteht sich von selbst. Auch Combos sind möglich, jedoch hat der Ringsprecher wohl nicht allzuviel Ahnung von Beat'em Ups, denn sein begeistertes "Combination !" paßt eigentlich nie so recht zur dargeboten Action. Daß es bei Aktionen mit Morgenstern, Streitaxt (der Henker haut gewaltig zu!) oder Lanze nicht wie bei einem Kaffeekränzchen zugeht, belegt der Ketchup-Eimer, der reichlich über die Kontrahenten ausgeschüttet wird. Bewegt ihr euch zu nahe an die Ringbegrenzung, bekommt euer Kämpfer einen elektrischen Schlag verpaßt und wird Richtung Ringmitte geschleudert. Bewährt ihr euch jedoch in den Duellen gegen maximal acht Gegner, wird euer Waffenarsenal durch neue Zutaten wie Feuer oder Blitzenergie verstärkt. Dies könnt ihr aber auch im Campaign-Modus haben, wo sich euer vierköpfiges Team mit dem der Konsole oder eines Kumpels um verschiedene neue Spezial-Waffen prügelt. Dabei behält allerdings der Gewinner eines Einzelkampfes

16 anwählbare Fighter: Beeindruckend! Keine Bosse oder Zwischengegner: So nicht!

Die Special-Moves wurden i.a. nicht so aufwendig mit Feuereffekten garniert

Werwolf Sascha protzt mit den schönsten Animationen

SCAN / EDIT : CADLER

seine Verletzungen und ist demzufolge bei einem erneuten Kampf wesentlich leichter zu erledigen. Soundtechnisch werden verschiedene mehr oder weniger einpeitschende Rhythmen zum Kampfgeschehen präsentiert *rk*

Also, die Dynamik gehört nicht unbedingt zu den Stärken von Iron&Blood. Es beschleicht einen immer irgendwie das Gefühl, die Duellanten könnten ihre Aktionen etwas fixer ausführen, als sie es tatsächlich tun, was wahrscheinlich an den über weite Strecken fehlenden Kameraschwenks à la Tekken 2 liegt. Dafür hat man aber bei den 16 Streithähnen tief in die Originalitätskiste gegriffen und Erstaunliches an mittelalterlich gestylten Waffen und Kämpfern zu Tage gefördert, die mit ein Grund dafür sind, Acclaims Fighter immer mal wieder zu einem kleinen Spielchen hervorzukramen. An die übermächtige Move-Auswahl von Namcos neuem Aushängeschild kommt Iron&Blood aber nicht im entferntesten heran, da können auch die erkämpf- bzw. erlernbaren Extra-Techniken nichts mehr rütteln. Vom reinen Spielgefühl her ist's aber recht ordentlich, wenn ihr auch ganz ohne Special-Moves leicht durchkommt. Schade dann aber, daß es keine Bosse oder verschiedene Render-Abspänne für alle Fighter gibt, das hätte Iron&Blood vielleicht nicht schon weit vor der begehrten Classic-Hürde straucheln lassen.

Der Henker bewegt sich trotz seiner Megastreitaxt recht flink übers begrenzte Feld

System: Playstation
Spieletyp: 3-D-Beat'em Up
Megabit: CD
Hersteller: Take 2 Interactive
Testversion: Acclaim
Spieler: 1 bis 2
Features: Optionsmenü, MC-Unterstützung, Continue
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 6
Preis: ca. 100 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 18

Grafik: 78%
Musik: 72%
Soundeffekte: 71%

Spielspaß 71%

TOP-4
Versand und Laden
Hackstraße 30
70190 Stuttgart
Tel. 07 11-2 62 42 09

! ! ! ACHTUNG ! ! !
Super Nintendo, Saturn, Playstation
Jetzt auch die neuesten PC - Hits!
★ Die neuesten Games sofort lieferbar
★ Jede Menge Importspiele aus den USA + Japan
★ Sonderangebote zu Wahnsinnspreisen für alle Systeme
★ Ältere Titel zu Minimalpreisen ab 29,– DM
★ Rollenspiele u. Strategiespiele, die man sonst vergeblich sucht
★ An- und Verkauf von Gebrauchtspielen
★ Amerikanische Game-Magazine
★ Ehrliche Beratung + Blitzversand
Sonderangebotslisten gegen frankierten Rückumschlag

MAGIC
Entertainment Center
Verkauf von neuen und gebrauchten Spielen!
PC CD-ROM · 3DO · Nintendo · Saturn · Sony Playstation
Wir kaufen Ihre gebrauchten Spiele an!
Telefon: 02066 / 54164 + Fax 54059
Moerser Str. 61
47198 Duisburg-Homberg
Öffnungszeiten:
Mo - Sa von 11-21 Uhr
Steinbrinkstr. 255
46145 Oberhausen-Sterkrade
Öffnungszeiten:
Mo - Sa von 11-20 Uhr

Verkaufte Auflage 60.885 (IVW 2/96) VIDEO GAMES 380.000 Leser pro Ausgabe (AWA '95)
Fragen Sie nach unseren Leserschaftsdaten
Rufen Sie uns an: Telefon (0 89)
Carolin Gluth 46 13-3 05 · PLZ 4, 5 Natalie Regnault 46 13-313 · PLZ 0-3, 6-9, A, CH Peter Kusterer 46 13-3 33 Anzeigenleitung Fax: 46 13-7 89
MagnaMedia Verlag, Hans-Pinsel-Straße 2, 85540 Haar bei München

UFO GAMES
ANKAUF, VERKAUF, TAUSCH
Super NES, Nintendo, Sony, Saturn, Mega Drive, Mega CD, Gameboy, Game Gear, 3 DO, PC, usw.
Jetzt auch Ultra 64 • SPIELE UND KONSOLEN • Es lohnt sich 1 x anrufen
Bundesallee 71 · 12161 Berlin **Tel/Fax: 0 30/8 59 36 35**

SCAN / EDIT : GADLER

Wieviele Flipper mit dem Thema „Straßenrennen" gibt's eigentlich?

Der Loop von Fun Fair wurde eindeutig bei „Party Land" geklaut

Sechserpack

Tilt!

Wie lange kann man für 'nen Hunni an einem echten Flipper zocken und wie lange beschäftigt man sich mit einem gleichteuren Konsolen-Flipper? Um die Anwort auf diese Fragen möglichst zu Gunsten des Konsolenflippers ausfallen zu lassen, sorgt Virgin für Nachschub auf dem Pinball-Sektor. In *Tilt!* findet ihr nicht einen, nicht vier, nein, sechs Tische. Die Themen sind der Weltraum, Straßen-Rowdies, der Rummelplatz, das finstere Mittelalter, Frankenstein und Gangster. Die Tische werden alle in hochauflösender Grafik dargestellt. Im Spiel könnt ihr jederzeit zwischen einer scrollenden Draufsicht und einer 3D-Ansicht von schräg oben umschalten. Lediglich beim Multiballspiel wird zwangsweise auf die 3D-Ansicht gewechselt, damit ihr auch hübsch die Übersicht behaltet. Versinkt die Kugel in einer Pit oder versteckten Rampe, wird euch ab und zu ein kurzer Render-Film gezeigt, in dem ihr die Kugel ein Stück durch den Tisch verfolgt. Da dieses Feature den Spielfluß stören könnte, sind die FMVs auch abschaltbar. Die Tische bieten teils neue Ideen, teils erzeugen sie doch das eine oder andere "Woher kenn' ich das bloss?"-Erlebnis. Zu jedem Tisch gibt's die passende musikalische Begleitung. Bei unserer Testversion war die zwar noch vertauscht (Frankenstein mit dem jazzigen "Gangster"-Thema war schon ein Genuß), in der Verkaufsversion soll aber laut Virgin alles stimmen. Was soll ich sonst noch erzählen – die Tische dürfen geschubst werden (aber nicht zu oft), die High-Score-Listen werden abgespeichert und das Joypad ist je nach Geschmack belegbar; alles, wie's sich gehört. *js*

gut

Auch, wenn auf den Tischen einiges zusammengeklaut wurde, sind sie doch alle durchdacht und prima spielbar. Die Ladezeiten sind erfreulich kurz und die Optionen für einen Flipper komplett. Was den Spaß etwas bremst, ist das Verhalten der Kugel. Die bewegt sich nicht sonderlich realistisch. Es werden zwar beim Multiball Kugel-Kugel-Kollisionen ausgeführt, aber die Bälle werden oft viel zu schnell. Vom Realismus wie in Pro Pinball findet sich in Tilt! nicht allzuviel. Gerade im Draufsicht-Modus geht im flotten Gebolze ab und zu die Übersicht verloren. Auch der Augenblick, wenn nach einem Multiballspiel die Ansicht auf Draufsicht zurückschaltet, sorgt zu oft für Verwirrung. Sonst gibt's eigentlich wenig an Tilt! auszusetzen. Zusammengefaßt: Tische prima, Kugeln zu schnell, Spielbarkeit ok, punktum. Wer nicht allzuviel Wert auf realistisches Kugelverhalten legt, ist mit Tilt! gut bedient.

Der Space-Quest-Tisch gefällt mir persönlich am besten

Zwischen Draufsicht und 3D könnt ihr jederzeit umschalten

In der Draufsicht werden die superschnellen Kugeln oft zum Problem

System: Saturn
Spieletyp: Flippersimulation
Megabit: CD
Hersteller: Virgin
Testversion: Sega
Spieler: 1 bis 4
Features: 6 Tische, Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	72%
Musik:	65%
Soundeffekte:	67%

Spiel-spaß 72%

SCAN / EDIT : GADLER

Oldie für Oldies

Outrun

Da hat sich Sega doch bestimmt mächtig ins Zeug gelegt und den Klassiker im neuen Gewand.... Nix da, *Outrun* für den Saturn ist nicht mehr und nicht weniger, als die Umsetzung des zehn Jahre alten 16-Bit-Automaten. Die einizigen Unterschiede: Es gibt ein paar Optionen wie einstellbare Schwierigkeit, ein kleines Soundmenü und eine Speicheroption für High-Scores. Für alle, die noch nicht alt genug sind, das Original gespielt zu haben: *Outrun* ist ein Rennspiel in Pseudo-3D und hat das Checkpoint-System weltweit bekannt gemacht. Ihr heizt mit einem Ferrari und einer Blondine als Beifahrerin über eine sich verzweigende Strecke und versucht eines von fünf Zielen zu erreichen. Dabei kommt's stark drauf an, welchen Weg ihr nehmt. Manche Teilstrecken sind nämlich ganz schön hart. *js*

Outrun ist die 1:1-Umsetzung des 10 Jahre alten Automaten. Ein paar Optionen und etwas höhere Geschwindigkeit sind die einzigen Unterschiede.

„Damals habe ich noch Zeitungen ausgetragen und das bißchen Geld größtenteils verzockt. Outrun war eines jener Groschengräber. Die superschnelle Grafik ließ uns noch die Mäuler offenstehen. Vergleicht man Outrun mit heutigen Rennspielen, hat es wenig zu bieten. Eine klotzige Steuerung, keine echte 3D-Grafik, eine Strecke und dünne Soundeffekte reißen kaum einen vom Hocker (außer eingefleischte Nostalgiker wie unseren Wolfi). Aber es ist doch schön zu sehen, dass es endlich ein System gibt, auf das sich ein zehn Jahre alter Automat wirklich 1:1 (und sogar etwas schneller) umsetzen läßt. Rennspielfans können's sich interessehalber 'mal anschauen und Nostalgiker werden ihre Freude an dem Klassiker haben. Freaks von heute werden sich wohl eher langweilen."

System: Saturn
Spieletyp: Rennspiel
Megabit: CD
Hersteller: Sega
Testversion: MARO
Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 7
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 45%
Musik: 40%
Soundeffekte: 38%

Spiel-spaß 52%

CYBER LAND
Siegburg
NEUERÖFFNUNG
VIDEO & COMPUTERSPIELE
SPIELKONSOLEN
• SEGA SATURN
• MEGA DRIVE
• SUPER NES
• SONY PLAYSTATION
MÖGLICHKEIT ZUM SPIELETEST
SPIELCARTRIGES, CD-ROMS & ZUBEHÖR
PREISWERTE ERÖFFNUNGS-ANGEBOTE
ÖFFNUNGSZEITEN:
MO.-FR.: 11.00 - 18.00 UHR
SA.: 11.00 - 14.00 UHR
BACHSTR.32• 53271 SIEGBURG
• TEL. 0 22 41/6 10 29
Laden und Versand

Toleranz zeigt sich im Handeln

Da ist jemand, der anders ist. Weil er anders aussieht, anders denkt, anders lebt. Und deshalb nicht in unser geordnetes Weltbild paßt. Ein Mensch, der uns fremd ist, weil wir wenig von ihm wissen.
Toleranz zeigt sich im Handeln. Deshalb sind diejenigen Vorbild, die mit dem, was uns auf den ersten Blick fremd erscheint, selbstverständlich umgehen. Den anderen nehmen, wie er ist. Denn reden allein reicht nicht. Und Zeichen sind genug gesetzt.
Wenn Sie Rat, Information oder Unterstützung brauchen, weil Sie handeln möchten, schreiben Sie uns. Gemeinsam können wir eine Menge erreichen.
Friedrich-Naumann-Stiftung, „Toleranz", Königswinterer Straße 409, 53637 Königswinter.
EINE INITIATIVE DER FRIEDRICH-NAUMANN-STIFTUNG.

DOUBLE-T
ARCADE STORE
Obere Badersgasse 4
97769 Bad Brückenau
Tel.:0 97 41/39 77
Fax: 0 97 41/39 77
Öffnungszeiten:
Mo-Do 10.00-21.00
Fr 10.00-19.00
Sa 10.00-15.00
Ständig Neuheiten! Besuchen Sie unser neues Ladenlokal!
Ladenpreisepreise können variieren!
NINTENDO 64 (JP) inkl. Super Mario 64 + Pilot Wings 64 jetzt erhältlich, Preis auf Anfrage!

SONY PLAYSTATION

Grundgerät inkl. Scartkabel, Netzteil + Joypad	399,00
Grundgerät inkl. Universal-Umbau dt/us/jp	479,00
Universal-Umbau dt/us/jp	89,90
Game Buster	89,90
Joypad	54,00
Mad Catz Lenkrad	139,90
Memory Card Plus (120 Speicherplätze)	79,90
Soviet Strike (US)	auf Anfrage
Return Fire	94,90
KI-Fighting Illusions (JP)	134,90
Time Commando	89,90
Namco Soccer Prime Goal	94,90
Olympic Games	89,90
Power Play Hockey	89,90
Iron Man (US)	auf Anfrage
Bust a Move 2	79,90
Blam!Machinehead	94,90
Baphomet's Fluch	94,90
WipEout 2097	99,90
Tekken 2	109,90
Resident Evil	94,90
FIA Formel 1	auf Anfrage
Actua Golf	89,90
Andretti Racing	94,90
Starfighter 3000	94,90
Pete Sampras Tennis	94,90
Need for Speed	99,90
Top Gun - Fire at Will	94,90
Jewels of the Oracle	auf Anfrage
Chronicles of the Sword	99,90
Die Hard Trilogy (US)	109,90
Sim City 2000 (US)	109,90
Gunship	99,90
Crash Bandicoot	auf Anfrage
Blazing Dragons	89,90

Können Spiele für Sega Saturn und Sony PlayStation getestet werden • Preisänderungen vorbehalten • Versandkosten per Nachnahme mit UPS oder Post ca. 12,– DM • Ab 300,– DM portofrei • Fragen zu Neuerscheinungen und weiteren Produkten • Anruf genügt!!!

SEGA SATURN

Grundgerät inkl. Scartkabel, Netzteil + Joypad	399,00
Game Buster	89,90
Bubble Bobble	99,90
Alien Trilogy (Ungeschnitten)	99,90
Bust a Move 2	89,90
Sega Ralley	89,90
Nights (inkl. Analogue Joypad)	139,90
Casper	99,90
Virtua Fighter 2	95,00
Worms	89,90
Shellshock	89,90
Destruction Derby	89,90
Tilt	89,90
Discworld (komplett Dt.)	89,90
Olympic Games	89,90
Blam!Machinehead	94,90
Power Play Hockey	89,90
Road Rash	99,90
Starfighter 3000	94,90
Story of Thor	89,90
Space Hulk	auf Anfrage
Daytona Deluxe	auf Anfrage
Fighting Vipers (JP)	124,90
Three Dirty Dwarfs	auf Anfrage
Exhumed	94,90
Blazing Dragons	94,90
Rock'n Roll Racing 2	99,90
Iron Man	auf Anfrage
Jewels of the Oracle	auf Anfrage

SUPER NINTENDO

Action Replay MK 3	79,90
Universaladapter us/jp	34,90
Breath of Fire 2	119,90
Crono Trigger (US)	139,90
Civilisation (US)	134,90
Donald on Maui Mallard	129,90
Donkey Kong Country 2	129,90
FIFA Soccer 96	119,90
Final Fight (US)	109,90
Int. Superstar Soccer deluxe	124,90
Kawasaki Superbikes	104,90
Lufia 2 (US)	139,90
Mechwarrior 3050	99,90
NHL Hockey 96	109,90
Pinocchio	129,90
Power Rangers Arcade	129,90
Primal Rage	79,90
Secret of Evermore	114,90
Secret of Mana (US)	119,90
Secret of Man 2 (JP)	199,90
Sqwan	49,90
Super Mario World 5 (US)	134,90
Toy Story (US)	129,90
Utopia (dt. Text)	79,90
Yoshi's Island	119,90

LIEFERBEDINGUNGEN: Bestellungen über Anrufbeantworter + FAX auch außerhalb der Geschäftszeiten • Vorbestellungen werden gerne entgegeng-nommen • Bei uns auch US- und Jp.-Import-Games • Vor Ort

SCAN / EDIT : GADLER

Korea-Kim hat eine Vielzahl neuer Animationen spendiert bekommen

Yeah, Yamazaki, take this! Lupenreiner 8-Hit-Rush von Cop Hon Fu

SNK-Invasion

Fatal Fury Real Bout

Nachdem sich im Zuge der Next-Generation-Maschinen keiner mehr so recht für das Neo Geo (CD), den Star der 16-Bit-Ära, interessiert, läßt SNK jetzt das geballte Arsenal seiner unzähligen 2D-Klasse-Beat'em Ups auf PS und Saturn los. Obwohl der Kämpferauswahlbildschirm von Real Bout (Teil fünf der Hit-Serie) mit 16 Pixel-Helden glatte sechs mehr als sein Vorgänger aufweist, findet ihr doch keinen einzigen wirklich neuen Duellanten. Des Rätsels Lösung liegt darin, daß mit Yamazaki, dem blondierten Schlitzer, und dem magischen Brüderpaar Jin Chon Rei sowie Jin Shon Shu jetzt die Bosse aus FF3 anwählbar sind und mit Breakdancer Duck King, Tae Kwon Do-As Kim Kap Hwan sowie Leibwächter Billy Kane Stars aus früheren Episoden der Serie reaktiviert wurden. Echt neu im Sequel sind nun die Stage-Begrenzungen, die nach erfolgreichem Zertrümmern etwa die Möglichkeit offerieren, dem Gegenüber zu einem Bad im kalten Naß des Sound Beach zu verhelfen. Auch könnt ihr mit den Bogards oder Sexy-Mai Shiranui jetzt Counter-Moves oder elegante,leicht erlernbare Combos (hier "Rush") vom Stapel lassen. Ein Balken für Super-Special-Moves heizt das Geschehen zusätzlich an. *rk*

gut

Trotz der augenscheinlichen Tatsache, dass mit Real Bout der schnelle Profit angestrebt wurde, gefällt mir die vorerst letzte Fatal-Fury-Klopperei recht gut, was vor allem am schnell erlernbaren Combo-System und der toll animierten Kämpferriege liegt. Ihr müßt nicht wie bei Tekken 2 wochenlang trainieren, um einen Combo-Hagel auf den Gegner loszulassen. Was mir jedoch sauer aufstößt, ist die grafische und akustische Präsentation. Fatal Fury war immer bekannt für seinen hohen Qualitätsstandard in puncto Sound und Backgroundgestaltung: FF3 hatte für jede seiner 12 Stages einen eigenen Grafik- sowie Sound-Designer. Und jetzt speist man die treue Fangemeinde mit lächerlichen vier Stages für insgesamt 16 Kämpfer ab (kein neuer Boß!). Zudem fehlen ein paar Animationen und die Musik wurde für die alten Veteranen 1:1 kopiert! Real Bout läuft wegen des RAM-Moduls nur auf Import-Saturns oder einem Umbau.

Rasta-Bob elektrisiert sexy Undercover-Blue Mary

Nach Zertrümmern der Ringbegrenzung geht's bergab mit Hon...

System: Saturn
Spieletyp: 2D-Beat em' UP
Megabit: CD
Hersteller: SNK
Testversion: Maro
Spieler: 1 bis 2
Features: Optionsmenü, Continue
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 8
Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik: 71%
Musik: 72%
Soundeffekte: 68%

Spiel-spaß **76%**

SCAN / EDIT : GADLER

SEGA SATURN

Immer wieder Afterburner 2

Mit der Reihe "Sega Ages" veröffentlicht der japanische Videospielveteran jetzt eine Reihe von Titeln (*Out Run*, *Space Harrier*, und eben das neun Jahre alte *Afterburner 2*), die schon Master System, Mega Drive und 32X unsicher gemacht haben. In diesem Automatenklassiker besteht eure simple Aufgabe darin, als Pilot eines Kampfjets per MG oder begrenzter Raketenanzahl so viele gegnerische Flugzeuge wie möglich abzuschießen, während die etwas altbackene 3D-Grafik schnell an euch vorbeiscrollt. Um den feindlichen Geschossen zu entgehen, könnt ihr eure Geschwindigkeit in drei Stufen regulieren oder einen Side-Looping ausführen. Ab und zu kommt noch eine kleine Flug-Geschicklichkeitsübung auf euch zu, und Gags wie der *Out Run*-Ferrari auf der Landebahn runden das Ganze ab. Etwa alle fünf Level werden die Raketen "aufgetankt" und ihr könnt per Continue wieder einsteigen. *rk*

Oben: Die einzelnen Stages unterscheiden sich nur unwesentlich Rechts: Ankommende Raketen sind sehr schwer zu erkennen

naja

„Mir will einfach nicht in den Kopf, was Sega mit diesen Oldie-Umsetzungen bezwecken will. Reicht es nicht, den Spieler mit dem mageren Spielprinzip darin schon auf den 8- und 16-Bit-Konsolen sowie 32X "belästigt" zu haben? Afterburner 2 mag gerade mal zum Fünf-Minuten-Zocken motivieren, mehr aber auch nicht und dazu ist es als Full-Price-Produkt einfach zu teuer. Nostalgie hin oder her, dieses Schmalspur-Fliegerspiel hat auf dem Saturn nichts verloren, denn seine Fans haben's inzwischen eh schon. Und dann noch die ekligen Pop-Up-Effekte!"

System: Saturn
Spieletyp: Actionspiel
Megabit: CD
Hersteller: Sega
Testversion: MARO
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue, Optionsmenü
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 8
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik: 42%
Musik: 48%
Soundeffekte: 43%

Spiel-spaß 47%

Neuheiten

SONY PLAYSTATION
STREETFIGHTER ALPHA
NHL FACE OFF • RISE 2
OLYMPIC SOCCER • OLYMPIC GAMES • ARCADE GREATEST GAMES • RESIDENT EVIL
JE DM 84,95

SEGA SATURN
EURO 96 SOCCER • OLYMPIC SOCCER • OLYMPIC GAMES
NIGHT WARRIORS
SHELLSHOCK • DISCWORLD .
VIRTUA GOLF
JE DM 89,95

SNES
DONALD IN MAUI MALLARD
BREATH OF FIRE 2
FINAL FIGHT 3 • TOY STORY
JE DM 129,95

SONDERANGEBOTE
DAYTONA USA – SATURN
JUDGE DREDD – SNES
UNIRALLEY – SNES
KID CLOWN – SNES
WORLD CUP GOLF – PSX
WIPEOUT – PSX
WARHAWK – PSX
STRIKER 96
JE DM 69,95

Graf-Zeppelin-Str. 20
24941 Flensburg

ManiaX
MULTIMEDIA VERTRIEBS GMBH

Spieleversand
0461/94000088

FIFA SOCCER 96
FÜR SATURN UND PLAYSTATION
NUR DM 69,95

STAR TREK NEXT GEN.
FÜR SNES
NUR DM 79,95

TRACK & FIELD
FÜR PLAYSTATION
NUR DM 99,95

PINOCCHIO
FÜR SNES 129,95
GAMEBOY 59,95

ADIDAS POWER SOCCER
FÜR PLAYSTATION
NUR DM 99,95

Hier ein Beispiel für die gnadenlos schlechten Bitmap-Backgrounds

Oh Oh, Sofia, gleich gibt's mit der dicken Keule auf die Model-Birne

Ein Stern verblaßt

Toshinden URA

Die Kämpferzusammenstellung dieses Nachfolgers von Toshinden S (URA steht übrigens für *U*ltimate *R*evenge *A*ttack) kann man getrost als kurios bezeichnen. Grundausstattung ist das achtköpfige-Star-Ensemble aus dem allerersten Teil, das jedoch wie alle anderen Mitstreiter irgendwie schmächtiger geworden ist. Aus TSD2 (PS) befand man Street-Cop Tracy, nicht jedoch Sensenkiller Chaos eines Saturn-Auftritts für würdig. Auch Boß Gaia mußte genauso wie die Meister Uranus sowie Master aus TSD2 zuhause bleiben. Warum man allerdings den Saturn-only Character Cupido, die Lanzen-Lady aus TSD S, wieder unter den Tisch gekehrt hat, ist mir ein Rätsel. Dafür findet ihr dann brandneu Ripper, einen Hünen mit zwei Drehklingen und Piratenkopftuch, und RonRon eine trotteligе Sekretärin aus China, die mit einem mickrigen Werkzeughammer agiert (!?). Als finaler Endgegner bearbeitet euch ein mysteriöser Bo-Kämpfer. Klar auch, dass sich unser versteckter Character vom Dienst, Sho, wieder im Spiel tummelt. An der Spielbarkeit ist im Vergleich zu TSD 2 nichts Großartiges verändert. Ihr wehrt euch nach wie vor mit vier Grundaktionen, normalen Specials, Super-Specials, Sidesteps, Charge-Attacken sowie Combos. *rk*

RonRon aus China leidet an schrecklichem Move-Mangel

geht so

Nach dem Einlegen der Scheibe dachte ich zuerst an einen schlechten Scherz: Nichts zu sehen von den brillanten Lichteffekten des PS-Sequels, dafür Bitmap-Backgrounds in (und das ist nicht untertrieben!) Master-System-Qualität, superdünne Kämpfer mit pixeligen, farblosen sowie zweidimensionalen Special-Moves und ein mehr als billiger Vorspann. Nach eingehendem Studium der neuen Charaktere Ripper (einigermaßen O.K.) und RonRon (völlig unbrauchbar) kam ich dann zur Schlußfolgerung, dass Toshinden URA unmöglich von Tamsoft, den Entwicklern des legendären ersten Teils stammen kann, was dann auch im Abspann bestätigt wird. Letzteren bekommt ihr auch relativ fix zu Gesicht, denn mit Ausnahme der zwei Bosse lassen sich alle zehn Gegner praktisch ohne Gegenwehr ausradieren. Dass man an der spielerischen Substanz der Originale nicht auch herumgedoktort hat, läßt mein Gesicht bei diesem Murks drumherum auch nicht mehr strahlen.

Zwei der alten Haudegen, leider ohne PS-mäßige Lichteffekte

System: Saturn
Spieletyp: Beat em' UP
Megabit: CD
Hersteller: Takara
Testversion: Maro
Spieler: 1 bis 2
Features: Optionsmenü, Continue
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 5
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik: 67%
Musik: 75%
Soundeffekte: 69%

Spiel-spaß **60%**

SCAN / EDIT : GADLER

Gold Pack Vol. 1

Thunderforce

Kaum zu glauben, aber wahr! Technosoft hat seine beiden Mega-Drive-Klassiker *TF 2+3* auf Saturn-Format konvertiert. Allerdings handelt es sich hierbei nicht um aufgemotze Versionen, vielmehr verwendete man den original 16-Bit-Code, der via Emulator auf dem Saturn zum Leben erweckt wird. Somit entstanden 1:1-Replika der beiden Modulspiele, die rein technisch sogar noch etwas besser sind als die Originale. Für alle, die noch nie etwas von der Shoot'em-Up-Serie gehört haben, eine kleine Kurzerklärung: In beiden Fällen handelt es sich um reinrassige Ballerspiele mit überwiegend horizontal scrollenden Leveln und dem obligatorischen Einzelkämpfer-Raumschiff, das sich mächtig vieler Alien-Feinde erwehren muß. Natürlich gibt es massig aufrüstbare Extrawaffen, Schutzschilde und weitere Items. Der Spielablauf ist genretypisch: Zunächst greifen nur kleinere Gegner an, später größere und zum Schluß wartet ein alles überragender Obermotz. *ws*

In Thunderforce 2 (oben) werden einige der Level aus der Draufsicht präsentiert. Das Sequel "Thunderforce 3" scrollt durchgehend horizontal.

Tja, da sind sie wieder, die „ollen" Classic-Kamellen, die uns vor Jahren in den euphorischen Ballerwahn zogen. An der Genialität und spielerischen Perfektion hat sich auch heute noch nichts geändert. Im Gegenteil, das ruckelanfällige Scrolling ist dank 32-Bit-Power völlig ausgemerzt und auch das Spriteflackern gehört entgültig der Vergangenheit an. Die gegnerischen Raumschiffe greifen nach wie vor in raffinierten Formationen an und leckere Power-Ups bringen Stimmung in den antiquierten Shooting-Weltraum. Thunderforce: Gold Pack 1 ist eine nette Spielesammlung zweier hochkarätiger 16-Bit-Titel, die zwar keinen modern eingestellten Konsolenspieler mehr vom Hocker hauen, aber insgesamt für grundsolide Shoot'em-Up-Unterhaltung sorgen. Als nächstes erscheint Thunderforce Gold Pack Vol. 2, das u.a. Thunderforce AC (die leicht verbesserte Automatenadaption) und den zuletzt erschienenen vierten Mega Drive-Teil enthält.

System: Saturn
Spieletyp: Shoot'em-Up
Megabit: CD
Hersteller: Technosoft
Testversion: MARO
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 90 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik: 69%
Musik: 65%
Soundeffekte: 66%

Spielspaß 70%

INSERENTENVERZEICHNIS

2nd2none	41	Maniax Multimedia Vertrieb	99
A.M.I.	65	Media Point	27
aRJAY Games & Entertainment	67	Mega Star	63
BMG Interactive Entertainment	29	Münchener Messe	91
Centre Gold	2	Nintendo	39, 104
Cyberland	97	Non Plus Ultra	47
Double-T Arcade Store	97	O.I.T. Versand	89
DYNATEX	55	Playcom Software	43
Electronic Arts	15	Primal Games	53
Freak's Shop	81	Psygnosis	37
Funnatic Games	33	Roby Rob Shop	65
Funtronixx	63	Sega	9
Galaxy Software	33	Softbox	21
Gamers Point	57	Softwareversand Bachler	49
Gamestore	25	Top 4 Softwareversand	95
Grobis Gameshop	23	UFO Games	95
Kabel 1	103	WIAL Versand	51
Konami	11, 13, 59, 61, 83, 85, 87	Wolfsoft	63
M.C. Game	79	Zilch Games	33
Magic Entertainment Center	95		

Die Schweizauflage enhält Beilagen der Firmen Game Activity, CH - Luzern und Game Nation, CH - Huenenberg

SCAN / EDIT : GADLER

Destruction Derby 2

Endlich ist es soweit, der Nachfolger der spaßigen Massenverschrottung röhrt in den Startlöchern. Mit neuen Routinen werden die Bewegungen der fliegenden Kisten nun in echtem 3D berechnet. Das bedeutet Überschläge und gefährliche Sprünge. Was Psygnosis sonst noch verbessert hat, lest ihr in unserem Test.

Im ersten Teil unmöglich, im zweiten kein Problem: Schicke Überschläge (auch die verdrehte Cockpitperspektive gibt's)

Shadows of the Empire

Einen halben Tag lang durfte sich Rob in den schwerbewachten Testräumen von Nintendo of America breitmachen und Shadows of the Empire für Nintendo 64 testen. Ob das neue Star-Wars-Abenteuer den Vorschußlorbeeren gerecht wird, erfahrt ihr im ausführlichen Preview. Außerdem berichten wir voraussichtlich über Doom 64, Turok: The Dinosaur Hunter und weitere N64-Spiele.

Gleich im ersten Level von Shadows of the Empire bekämpft ihr die Walker des Imperiums auf Hoth

Ausgabe 12/96 erscheint am 27. November

Impressum

Chefredakteur: Hartmut Ulrich (hu), verantw.
Chefin vom Dienst: Thea Ziebarth (dz)
Leitender Redakteur: Robert Zengerle (rz)
Redaktion: Tetsuhiko Hara (tet), Ralph Karels (rk), Dirk Sauer (ds), Wolfgang Schaedle (ws), Jan v. Schweinitz (js)
Redaktionsassistenz: Catharina Brieden
Hotline: Schari Egbali
Alle Artikel sind mit dem Zeichen des Redakteurs bzw. Namen des Autors gekennzeichnet.

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Fax: 0 89/46 13-50 46
Hotline: 0 89/6 88 30 36 jeden Dienstag und Donnerstag von 14.00 Uhr bis 17.00 Uhr
über CompuServe (go magna oder 74431,613)
Internet: 74431.613@COMPUSERVE.COM

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der MagnaMedia Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Layout & DTP: Katja Milles, Conny Pflanzer, Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Titel-Artwork: Nintendo

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789

Anzeigenleitung: Peter Kusterer (333)
Assistenz: Petra Stübinger (962)
Anzeigenverkaufsleitung: Carolin Gluth (305)
Anzeigenmarketing: Natalie Regnault (313)
Markenartikel-Anzeigen Nielsen 2: VMS – Verlags-Media-Service Düsseldorf Heribert Unterfeld GmbH, Benrodestr. 45, 40597 Düsseldorf, Te.: 0211/713004, Fax: 0211/714650
Markenartikel-Anzeigen Nielsen 3b+4: HBM Medienservice Braukhaus Verlagsservive, Margaretenstr. 49. 82175 Krailling, Tel.: 089/89930047, Fax: 089/89930049
Anzeigenverwaltung und Disposition: Regina Beenken (372)
International Account Manager: Michelle Berner (360), Fax: (775)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax: 0044-81341-9602
USA: M&T Int. Marketing, CMP Media, San Mateo, Tel.: 001-415-525-4300, Fax: 001-415-525-4482
Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Frankreich: Ad Presse International, Neuilly, Tel.:0033-1-46373717, Fax: 0033-1-4637194

Bestell- und Abonnement-Service:
VIDEO GAMES Aboservice, 74168 Neckarsulm
Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244
Einzelheft: DM 5,80
Einzelheftbestellung: Erdem Development, Stroblstr. 12b, 84478 Waldkraiburg
Tel.:08638/9670-0, Fax: 08638/9670-55
Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 61,20
(inkl. MWSt., Versand und Zustellgebühr)
Jahresabonnement Ausland: DM 79,20 (Luftpost auf Anfrage)
Österreich: DSB-Aboservice GmbH,
Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866,
Jahresabonnementpreis: öS 480,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Rorschacherstr. 270,
CH-9016 St.Gallen, Tel.: 071/374415, Fax: 071/374425,
Jahresabonnementpreis: sFr. 61,20

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 6 vom 1. Januar 1996
Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Breslauer Str. 5, 85386 Eching
Erscheinungsweise: monatlich
Vertriebsleitung: Benno Gaab
Leitung Herstellung: Klaus Buck (180)
Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH, Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar
Druck: R. Oldenbourg Grafische Betriebe GmbH, Hürderstr. 4, 85551 Kirchheim

Urheberrecht: Alle in VIDEO GAMES erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitverwertungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.
Haftung: Für den Fall, daß in VIDEO GAMES unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.
Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 089/4613-180, Fax: 089/4613-232

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Eduard Unzeitig

Verlagsdirektor: Wolfram Höfler

Anschrift des Verlages:
MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Str. 2, Postfach 1304, 85531 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telefax 089/4613-100
Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 Prozent gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.

© 1996 MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft

SCAN / EDIT : GADLER

Die heißeste Scheibe seit der Erfindung des Toastbrotes.

Unverbindliche Preisempfehlung: 14,90

Start frei!
Inklusive Netscape und Zugangssoftware von Nacamar für Win. 3.11 und Win. 95. Für den PC.

Bits und Bytes mit dem Geschmack von Abenteuer und Freiheit. Online 1 ist die erste Online-CD-ROM mit direktem Internet-Zugang. Nie wieder langes Rumsuchen, sondern Easy Web-Surfing in der virtuellen City. Chatting und Multi-User Games wie 'Hugo Online'. Connecting People Kit zum Leute kennenlernen, Veranstaltungstips und Infos zu inter-aktiven Shows. Das Ganze wird online immer auf den neuesten Stand gebracht. Keine Frage. Online 1 muß drin sein.

KABEL 1

direct order: http://www.online1.de

Maßmann.Neuser

SCAN / EDIT : GADLER

Besiege die Mächte der Finsternis!

TERRANIGMA™*

MIT DEUTSCHEM BILDSCHIRMTEXT

EXKLUSIV VON NINTENDO®!

Erschaffe die Welt neu! Denn der Kampf zwischen den Mächten der Finsternis und des Lichts hat alles Leben auf der Erde ausgelöscht. Erlebe die Schöpfungsgeschichte jetzt als 32-MBit-Action-Abenteuer. Deine Reise beginnt in einem geheimnisvollen, dunklen Keller. Was Du dort findest, verschlägt Dir den Atem! In diesem neuen Rollenspiel-Highlight mußt Du auf jede Menge Überraschungen gefaßt sein: Denn je nachdem, wie Du Dich verhältst, ändert sich die Story. Es liegt alles in Deiner Hand.

Nintendo®

HAVE MORE FUN

TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. Terranigma™*
*© Quintet – Kamui Fujiwara – Enix 1996 · Licensed to Nintendo